

Cned – Alliance française Paris Ile-de-France

Préparation au Daefle à distance

Virginie Bazou – Caroline Biro – Farida Zeggagh-Wuyts

Les technologies de l'information et de la communication en classe de langue

Cours

Directrice de publication : Valérie Brard-Trigo

Les cours du Cned sont strictement réservés à l'usage privé de leurs destinataires et ne sont pas destinés à une utilisation collective. Les personnes qui s'en serviraient pour d'autres usages, qui en feraient une reproduction intégrale ou partielle, une traduction sans le consentement du Cned, s'exposeraient à des poursuites judiciaires et aux sanctions pénales prévues par le Code de la propriété intellectuelle. Les reproductions par reprographie de livres et de périodiques protégés contenues dans cet ouvrage sont effectuées par le Cned avec l'autorisation du Centre français d'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands Augustins, 75006 Paris).

Sommaire

Introduction	5
Partie 1	
Les ressources numériques	7
Séquence 1 Définitions	7
Séquence 2 Des ressources-outils pour rechercher	13
Séquence 3 Des ressources pour communiquer	18
Séquence 4 Des ressources pour éditer et travailler en collaboration	25
Séquence 5 Des ressources pour agir	32
Partie 2	
Ressources pédagogiques sur Internet	39
Séquence 6 Les spécificités du multimédia	39
Séquence 7 Ressources didactisées pour l'enseignant et l'apprenant	44
Séquence 8 Les webquests en ligne	50
Séquence 9 Les projets et simulations globales	55
Séquence 10 Intégrer les ressources pédagogiques en ligne à sa séquence d'enseignement/apprentissage	60
Partie 3	
Conception de scénarios pédagogiques intégrant les technologies de l'information et de la communication	67
Séquence 11 Besoins et ressources	68
Séquence 12 Différents types de dispositifs	74
Séquence 13 La scénarisation	81
Séquence 14 Mise en place et évaluation	88
Conclusion	95
Termes clés	96
Bibliographie	98
Sitographie	99

Introduction

Pourquoi utiliser les TIC en classe de langue ?

Le mot TIC est un acronyme pour Technologies de l'Information et de la Communication. Dans ce module, il s'agit de mettre en avant les technologies modernes afin de les inclure dans l'enseignement des langues. Les Technologies de l'Information et de la Communication : cette appellation a remplacé depuis 1999 la précédente qui était « les nouvelles technologies ».

D'un point de vue didactique, le CECR¹ considère l'apprenant d'une langue comme un usager de langue. Il le définit comme acteur social amené à agir dans sa vie privée et professionnelle.

Cet acteur social utilise Internet dans sa vie privée pour, entre autres, consulter, jouer, envoyer ou recevoir des messages à/de ses amis, faire un blog, y insérer des photos, du son, de la vidéo, des schémas..., il a peut-être son espace personnel sur le web, il participe au forum, au chat...

Il utilise également son ordinateur professionnellement pour stocker des données, se documenter, rédiger une note, faire un compte-rendu, préparer une présentation, y insérer des illustrations, des schémas ; il utilise alors des logiciels de traitement de texte, de présentation...

Tout ceci pour montrer que notre vie est remplie d'une multitude de tâches à accomplir et cela quel que soit l'âge et quelle que soit la situation dans laquelle nous nous trouvons en tant qu'acteur social... et nous sommes de plus en plus nombreux à utiliser l'ordinateur pour accomplir ces tâches que ce soit pour de l'information ou de la communication.

Les technologies de l'information et de la communication ont donc une place à part entière dans l'enseignement des langues et ne peuvent plus être considérées comme un élément complémentaire à un cours.

La qualité et le potentiel qu'offrent les TIC permettent non seulement d'adapter l'enseignement des langues aux besoins et aux intérêts réels des apprenants, mais aussi de varier les manières d'apprendre en intégrant aux séquences d'enseignement / apprentissage les instruments de leur vie quotidienne comme par exemple le traitement de texte, le courrier électronique, etc. L'autre avantage des technologies de l'information et de la communication réside dans le fait que, grâce notamment à Internet, l'accès aux documents authentiques tels que des extraits de film, de clip, etc., est facilité.

Mais la technologie introduit un corps étranger dans la classe qu'il faut conceptualiser pour que les enseignants le mettent à profit afin d'en exploiter le potentiel et le mettre au service de l'apprentissage.

Enfin, le fait que la conception de dispositifs d'apprentissage médiatisés nécessite une équipe implique que le futur enseignant doit sortir d'une pratique individuelle de son métier pour envisager sa pratique professionnelle comme une contribution à un réseau de compétences de personnes ressources, celles des documentalistes, informaticiens, concepteurs et enseignants.

Ce module s'articule donc autour de trois grandes parties.

- l'analyse des ressources et outils de communication,
- une typologie des ressources pédagogiques existantes sur la toile,
- une réflexion sur l'intégration des TIC dans l'enseignement / apprentissage.

¹ *Un cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer.* Conseil de l'Europe / Didier, Paris, 2001.

Nous partirons donc de la notion de ressource traditionnelle constitutive du cours de langue. Nous aborderons ensuite ce qu'est une ressource numérique, comment l'identifier suivant qu'elle contient du texte, de l'image, du son et nous évoquerons quelques outils pour la modifier ou pour rendre possible sa publication en ligne sur un blog par exemple.

L'accès le plus facile à ces ressources étant le Réseau, nous nous intéresserons aux moyens d'accès à ces ressources, c'est-à-dire aux outils de recherche de l'information. Nous parlerons ensuite de différents outils et de leurs caractéristiques afin de mieux les utiliser dans le cours : il s'agit des outils de communication tels que le courriel ou le forum et des outils de publication ou d'édition comme par exemple le blog, le wiki.

La dernière séquence de cette première partie démontrera comment ces outils peuvent constituer une aide à la conception d'un cours dans la perspective actionnelle. Internet permet en effet d'entrer en communication mais aussi en « co-action » avec des francophones de n'importe quel endroit de la planète.

La deuxième partie sera consacrée aux ressources pédagogiques.

Après avoir envisagé les caractéristiques du multimédia, nous dresserons une typologie de ces ressources : quel type de ressources pédagogiques l'enseignant a-t-il à sa disposition ? Comment les analyser et les agencer dans la perspective d'exploitation dans le cours ? Les webquests et les projets sont deux de ces possibilités.

La troisième partie nous rapprochera encore de notre pratique de classe.

Y seront abordées la notion de dispositif et les questions à se poser avant la conception des activités pour bien les intégrer dans le cours. En envisageant le dispositif en présentiel, nous nous arrêterons sur un outil qui fait son entrée dans la classe, déjà très utilisé dans les pays anglo-saxons : le TBI.

Cette troisième partie abordera enfin la mise place d'un scénario et son évaluation.

Partie 1

Les ressources numériques

► Contenu

Séquence 1

Définitions

Séquence 2

Des ressources-outils pour rechercher

Séquence 3

Des ressources pour communiquer

Séquence 4

Des ressources pour éditer et travailler en collaboration

Séquence 5

Des ressources pour agir

Séquence 1

Définitions

De la ressource traditionnelle à la ressource numérique

A l'heure du multimédia, on fait souvent référence aux ressources : les bibliothèques se transforment par exemple en centre de ressources. Que recouvre cette notion ?

Si l'on saisit le terme de « **ressources** » sur un moteur de recherche, on se rend vite compte que ce terme est utilisé pour désigner des réalités diverses et variées. Pour nous les enseignants, les définitions des ressources sont aussi nombreuses : preuve en est de la variété des objets qu'elle désigne. Il conviendra donc de définir cette notion clé.

Maguy Pothier en propose la définition suivante en 2004 :

« Les ressources sont entendues comme des **données de toutes formes** (écrites sonores visuelles) qu'elles soient sous forme **numérique ou autre et quel que soit leur degré de didactisation**, voire leur absence totale de suggestion d'exploitation. »²

Nous entendrons donc par ressources aussi bien un roman qu'une méthode de langue, un site Internet ou encore un dvd ou un moteur de recherche.

Nous nous intéresserons plus particulièrement aux ressources numériques.

Avec l'avènement de l'informatique, la numérisation est en effet devenue un procédé incontournable qui consiste en la conversion d'un objet réel en une suite de nombres, les données, et qui permet la représentation informatique de cet objet. Ces données sont réunies dans des **fichiers**.

Toute ressource étant numérisée, elle ne peut plus être désignée par la forme matérielle qu'elle avait auparavant. Elle sera donc représentée par différents **formats de fichiers** suivant le support de l'objet (audio, vidéo, texte...) représenté par ce fichier.

Différents logiciels permettent de lire ces différents formats.

2 Pothier (M.), « Approche de la notion de ressource » dans *Notions en question*, Vol n°8, 2004, p. 15-21 (c'est nous qui soulignons).

Ce fichier est nommé et enregistré sous la forme «nom_du_fichier.ext». «.ext» représente l'**extension du fichier**, c'est-à-dire le moyen de reconnaître, grâce aux trois lettres placées après le point, le type de fichier mais aussi d'avoir une idée du logiciel avec lequel ce fichier peut être ouvert.

Exemple : lors d'une recherche sur Internet du poème de Jacques Prévert *Déjeuner du matin*, si l'on trouve un fichier nommé, *dejeuner_du_matin.doc*, il s'agira d'un document au format texte qui pourra être lu par un logiciel de traitement de texte de type Word, tandis qu'un autre fichier *dejeunerdu matin.jpg* sera un document au format image (dessin, photo...) qui sera lu par un logiciel de traitement d'image de type Photoshop ou Paint.

Dans le domaine du multimédia, les ressources numériques permettent donc de représenter différents objets grâce à une même machine, l'ordinateur.

Ainsi, en naviguant sur le Net, on rencontre une multitude de fichiers (audio, vidéo, texte et autre) dont les extensions sont très différentes.

Très loin de dresser une liste exhaustive des différents formats, nous nous contenterons d'aborder ici les extensions les plus habituelles correspondant à quelques supports (audio, vidéo, image...) dont peut avoir besoin un enseignant de langue pour son cours. Ces différents formats seront « lisibles » grâce à différents logiciels.

Une première activité vous permettra d'appréhender la variété des ressources.

Dans la seconde activité, nous nous intéresserons aux différents formats des fichiers représentant ces ressources, une fois numérisées. Les notions de format et d'extension, une connaissance de quelques-unes des extensions les plus courantes vous serviront à insérer la ressource dans une activité multimédia ou de l'éditer sur la toile.

Activité 1

Classez les ressources suivantes dans le tableau.

- Une émission de télévision, le cd audio : *Les plus belles chansons de Georges Brassens*,
- le forum du guide du routard http://www.routard.com/comm_forum_de_voyage.asp,
- le journal *Marianne*,
- un courrier électronique (e-mail),
- le cd-rom : *Je vous ai compris*,
- un moteur de recherche <http://www.blogouaf.com/api/search.php>,
- le livre de grammaire *Le français au présent*,
- le dictionnaire *Le Petit Robert*,
- le dvd : *les Misérables*,
- la cassette vidéo : *Reflets 1*,
- des dessins de Brétécher,
- le site Internet : <http://jeudeloie.free.fr>
- le site Internet : *You tube* et le site Internet : <http://www.systran.fr/>,
- le logiciel Acrobat Reader.
- le cd audio : *Alter Ego 3*,
- le cd-rom : *Le Louvre* (propose une visite du Louvre).

	Ressources	
	Brutes	Pédagogiques
Hors ligne		
En ligne		

Activité 2

A. Trouvez les définitions correspondant à chaque terme.

1. Format **1** **A** Ensemble d'informations stockées sur différents supports et dont la méthode de stockage implique un format.
2. Fichier **2** **B** Suite de une à trois lettres qui suit le point après le nom d'un fichier et qui permet de savoir avec quelle application logicielle ce fichier est utilisable.
3. Extension **3** **C** C'est une convention utilisée pour représenter des données, soit des informations représentant un texte, une page, une image, un son, un fichier exécutable, etc. sous forme de nombres binaires

B. Allez sur le site <http://www.capeutserver.com/extensions/>

Saisissez les extensions du tableau sur le site et trouvez quel format leur correspond :

	Format texte	Format image	Format audio	Format vidéo	Format web
.doc					
.gif					
.mpeg .mpe .mpg					
.htm					
.jpg					
.ra, .ram					
.txt					
.wav					
.rtf					
.mp4					
.html					
.ppt					
.tif, .tiff					
.mov					
.mp3					
.pdf					
.avi					

Les ressources peuvent alors être transformées, communiquées, créées à loisir pour une utilisation dans la classe. Notons d'ailleurs une nouvelle génération de sites offrant des possibilités de traitement et/ou de partage des contenus. Ils sont l'une des particularités du web2 qui encourage la « génération de contenu par l'utilisateur » (user generated content ou UGC) par une valorisation des créations des Internautes et leur mutualisation. Cette facilitation et simplification d'accès ne fait que multiplier les possibilités de production de ressources par l'enseignant. L'apprenant, lui aussi, souvent né avec Internet, utilisant souvent avec aisance les nouveaux outils mis à disposition par le réseau et pos-

sédant en outre des téléphones mobiles dotés d'appareils photo, d'enregistreurs de sons, de caméras vidéo voire d'accès à Internet, a de plus en plus de moyens et est de plus en plus sollicité pour créer, produire et publier.

Nous ne citerons ici que quelques sites parmi les plus connus et les plus utiles pour le traitement des contenus en vue de la création de ressources pour la classe :

- pour le son : Audacity ;
- pour l'image : picasa, pikeo, flickr ;
- pour la vidéo : Vpod.TV, You Tube, Dailymotion.

Mentionnons au passage Google docs, Slideshare, pour la présentation des contenus.

Différents types d'outils

Internet présente une offre foisonnante pour la classe de langue : informations, outils, données de tous types sont à la portée de tous par le même accès.

Au vu de cette facilité d'accès aux ressources, nous nous intéresserons plus particulièrement ici aux **ressources numériques en ligne**. Nous nous attacherons à classer cette masse d'informations en différentes catégories visant à faciliter leur utilisation par l'enseignant.

Dans le nombre infini de ressources brutes, Internet nous donne accès à différents types d'outils comme les moteurs de recherche, les forums, les wiki, les blogues . Nous les appellerons des ressources « outils » ...

Mais quel outil faut-il utiliser pour quelle activité? Va-t-on utiliser la même ressource si l'on veut amener les étudiants à s'exprimer, si on veut les faire réfléchir sur un thème ou si notre objectif est de leur faire trouver et comprendre des informations dans la langue cible ?

Nous nous attacherons dans cette séquence à distinguer les ressources-outils des autres types de ressources.

Pour ce faire, examinons tout d'abord les précisions qu'apporte la définition de Viviane Glikman quand elle définit une ressource numérique:

« **Contenu formatif ou informatif** qui peut être diffusé sur différents supports (papier multimédia numérique). [...] Dans celle-ci les consignes et les contenus de la formation ne sont pas véhiculés par la parole d'un enseignant présent, mais **médiatisés par des ressources pédagogiques et des outils technologiques...** »³

Exemples : des exercices autocorrectifs en ligne ou non, un forum, des logiciels (word, PowerPoint), un tableau blanc interactif, un traducteur en ligne, un convertisseur de formats en ligne, un site de professeurs de Fle.

Dans les ressources-outils, certaines ressources permettent d'accéder à l'information (les **outils de recherche**), de la communiquer (**les outils de communication**), ou encore de la transformer ou la créer et la publier en ligne (**les outils de publication**).

Dans les séquences qui suivent, nous observerons ces différents types d'outils, dont les caractéristiques influencent les modalités de la séquence de classe, ouvrant de nouvelles perspectives d'activités dans le cours de langue. Ces observations permettront au professeur d'utiliser l'outil le plus en adéquation avec les objectifs de son cours et d'en obtenir le meilleur résultat pour la classe.

Dans l'activité 3 nous distinguerons donc, dans les ressources numériques, les ressources pédagogiques, des ressources « outils » dont certaines fonctionnalités ont une influence sur l'activité de classe.

Dans l'activité 4 nous aborderons les différents types d'outils en les classant suivant leur finalité ou leur utilisation dans ou pour la classe de langue.

³ Glikman (V.), *Des cours par correspondance au « E-learning » : panorama des formations ouvertes à distance*. Puf, Paris, 2002 (c'est nous qui soulignons).

Activité 3

Classez ces différentes ressources numériques dans le tableau ci-dessous

1. <http://www.edufle.net/>
2. Google
3. le logiciel Audacity <http://audacity.sourceforge.net/about/?lang=fr>
4. wordpress <http://www.wordpress-fr.net/>
5. Skype
6. <http://jeudeloie.free.fr/>
7. le logiciel PowerPoint
8. Forum
9. <http://www.babylonia-ti.ch/webquestfr.htm>
10. Chat
11. <http://fle.asso.free.fr/index.htm>
12. altavista
13. Picasa <http://picasa.google.fr/>
14. Email
15. <http://fr.yahoo.com/>
16. www.wikini.net/
17. Google Docs www.google.com/google-d-s/intl/fr/tour1.html

Ressources « outils »			Ressources pédagogiques
Outils de recherche	Outils de communication	Outils de production et/ou de publication	

Activité 4

A partir du texte suivant, soulignez les ressources pédagogiques qu'a utilisées l'enseignant(e) pour préparer les activités de classe et pour les activités dans la classe. Puis, classez-les dans le tableau ci-après.

Une enseignante de FLE en France a décidé de faire participer ses étudiants de A2 à la semaine du goût organisée par son institution. Il s'agissait de répondre à un questionnaire sur la gastronomie française, ses spécialités culinaires, d'aller visiter différents commerces et d'en interviewer le commerçant (boulangier, charcutier...). Elle a trouvé sur You Tube* l'interview d'un commerçant. Elle a recherché des photos sur Internet pour faire une activité de vocabulaire autour des groupes d'aliments. Elle a mis en forme son projet de manière à le présenter aux étudiants sur Google docs**. Elle a prévu un appareil photo numérique car les étudiants devaient prendre des photos des commerçants qu'ils avaient interrogés dans le quartier et ajouter 4 photos du commerçant au document sur Google docs ainsi que leur petite interview. Les étudiants ont ensuite élu la photo qui selon eux illustrait le mieux l'interview...Le concours avait lieu en fin de semaine. Ce travail a fait l'objet d'une présentation des commerçants par chaque groupe d'étudiants devant les autres étudiants de l'institution ainsi que les organisateurs.

*You Tube : site Internet de partage de vidéos.

**Google docs est une application de Google qui met à disposition en ligne un document dont les fonctionnalités sont les mêmes qu'un document Word ou bien d'un document PowerPoint . L'enseignant peut autoriser l'accès et la modification de ce document à plusieurs personnes en spécifiant leur courrier électronique. Ils reçoivent alors un mail avec un lien qui leur donne accès à ce document.

	Ressources	
	« Contenu de cours » brut ou pédagogique	Outils de communication et de publication
Utilisées pour la préparation de cours		
Utilisées en classe et pour la présentation		

En guise de conclusion voici une autre définition des ressources numériques extraite du wiki de l'université Paris Descartes⁴ :

« Dans le domaine du multimédia, les «ressources multimédias pour l'éducation» constituent l'ensemble des informations, documents, logiciels, programmes, banques de données, etc. qui permettent de véhiculer, de transmettre ou d'appréhender des concepts et contenus d'enseignements. Le terme de ressource est plus générique que celui de document, même dans l'acception multimédia du mot. »

Pour l'enseignant, toutes ces ressources sont facilement accessibles sur Internet. Des ressources « outils de recherche » seront alors nécessaires pour y accéder, ce que nous aborderons dans la séquence 2 de cette première partie.

Avec le développement des nouvelles technologies, des ressources outils de communication peuvent être utilisés par l'enseignant pour dynamiser ses pratiques de classe, renouveler les activités qu'il propose, ce que nous aborderons la séquence 3.

Enfin, certaines ressources permettent la publication en ligne et le travail collaboratif, ce que nous aborderons dans la séquence 4.

Pour en savoir plus

Sur ce qu'est un format

<http://wiki.univ-paris5.fr/wiki/Glossaire>

ou http://wiki.univ-paris5.fr/wiki/Format_de_donn%C3%A9es

Sur les formats vidéo

<http://epn.agglo-montbeliard.fr/part/ficheanim/picture/fiche2-formatsvideo.pdf>

Pour transformer un fichier d'un format à un autre (incontournable)

<http://media-convert.com/convertir/>

⁴ <http://wiki.univ-paris5.fr/wiki/Ressource> (dernière consultation octobre 2008).

Séquence 2

Des ressources-outils pour rechercher

Organisation des ressources : les objets d'apprentissage

Traditionnellement, l'accès aux ressources pédagogiques est facilité par le professeur dans la classe, par le documentaliste dans la bibliothèque.

Un enseignant ou un apprenant peut se rendre dans une bibliothèque ou une médiathèque pour accéder à des ressources traditionnelles pédagogiques ou non (journaux, chansons, vidéos, méthodes, dictionnaires) ou encore multimédia (cd-rom, Internet). Pour trouver la ressource qu'il cherche, il va avoir recours au fichier de la bibliothèque où les documents sont entreposés. Le fichier est un outil de recherche permettant l'accès à l'information.

De même, le Réseau s'imposant comme principal lieu de stockage d'informations et de documents numériques quel que soit le type de support des documents, l'utilisateur va utiliser des outils de recherche pour avoir accès à cette information.

Cette facilité de transmission et d'accès favorisée par Internet encourage le partage de l'information, sa **mutualisation**. Pour ce faire il est primordial de décrire, de classer et référencer les informations suivant des critères communs pour qu'il soit possible de les retrouver. Les efforts se concentrent ainsi sur **la standardisation de la description des ressources**. On les décrit grâce à des **métadonnées**, c'est-à-dire des mots qui caractérisent les ressources et qui vont aider à leur référencement ou indexation, leur recherche et leur accès. Les ressources ainsi décrites sont alors regroupées en **bases de données**.

Dans l'enseignement, on n'échappe pas cette mutualisation des ressources, bien au contraire : l'accent est mis sur l'utilisation de la ressource par une autre personne que celui qui l'a mise en ligne. On parle du **caractère réutilisable de la ressource**.

Pour mieux répondre à de telles nécessités, une nouvelle entité apparaît englobant une partie des ressources : l'**Objet d'Apprentissage** (OA ou Reusable Learning Object en anglais). C'est une leçon ou une partie de leçon réutilisable dans un autre cours ou à autre moment du programme. L'objet d'apprentissage doit être indexable, c'est-à-dire décrit avec suffisamment de précision pour que son repérage soit facilité par un concepteur de cours qui peut alors utiliser et agencer différents objets d'apprentissage suivant sa propre démarche. Pour ce faire, dans l'idéal, des métadonnées sont associées à cet objet. Les objets d'apprentissage sont conçus à des fins éducatives et ont pour but de faciliter l'apprentissage. Ils sont souvent interactifs (sollicitent une action de la part de l'apprenant). Ils sont réunis dans des **dépôts d'objets d'apprentissage** ou banques de données spécifiques à l'enseignement.

Exemple d'objets d'apprentissage

Lors d'une séquence sur les pays francophones, une carte du monde disponible sur ordinateur n'est pas en soi un objet d'apprentissage. Elle le devient si certaines de ses fonctions ont été conçues à des fins d'apprentissage, s'il y a un guidage sur l'exploitation de cette carte ou si l'apprenant peut zoomer sur les pays qui l'intéressent, cliquer sur des régions pour obtenir des informations suivant l'objectif de l'apprentissage comme le nombre de locuteurs francophones dans cette région. Enfin, cette carte devient objet d'apprentissage si elle est référencée et peut être retrouvée dans un dépôt d'objets d'apprentissage.

Exemple de dépôts d'objets d'apprentissage (ou banque d'objets d'apprentissage)

<http://eureka.ntic.org/>

http://dsf.sk.ca/refad/multimodes/liste4col.php?id=ress_banqueobjets.php

Dans un contexte plus généraliste, l'avènement du Web.2, c'est-à-dire l'apparition de nouvelles applications, de nouveaux outils et enfin de nouveaux usages sur le Web, confère un nouveau statut à l'internaute : celui-ci ne se contente plus de « consommer » de l'information mais devient « producteur » des contenus du Web. Sont alors nés de nouvelles générations de sites qui eux aussi permettent le dépôt et la partage de contenus et donc de ressources. On trouve ainsi des sites de partage de vidéos comme You Tube ou Dailymotion, mais aussi des sites de partage et d'hébergement de photos comme Flickr ou Picasa.

Activité 1

A. Trouvez les définitions d'un objet d'apprentissage et d'une métadonnée.

1. les métadonnées
2. les objets d'apprentissage
 - a. « sont définis comme des entités, numériques ou non numériques, qui peuvent être utilisées, réutilisées ou référencées pour l'apprentissage assisté par ordinateur. »⁵
 - b. sont des données servant à définir ou décrire une autre donnée quel que soit son support (papier ou électronique). Elles permettent le partage de l'information. Ce sont par exemple la date, l'auteur, le titre, etc.

B. Dans le paragraphe concernant les objets d'apprentissage, relevez les quatre principales caractéristiques de ces objets.

Partie 1

Les ressources numériques

14

8 1FD8 TG PA 00

Activité 2

Il s'agit ici de distinguer si les sites suivants sont des ressources pédagogiques ou des ressources-outils qui permettent de trouver une information. Consultez chaque adresse et complétez le tableau.

Liste de sites	Ressources	
	Pédagogiques ou brutes	Outils de recherche
http://educasources.education.fr/		
http://www.francparler.org/		
http://massiveboggle.fr/		
http://eu2.ixquick.com/		
http://kartoo.com/		
http://www.didieraccord.com/		
http://www.educnet.education.fr/bd/urtic/documentation/		
http://www.lecafepedagogique.net		
http://domus.grenet.fr/cuef/cito/citoprof/accueil.html		

Face à des contenus qui évoluent constamment, aux besoins qui changent régulièrement, à la masse d'informations, Internet s'impose comme le principal lieu de stockage et de circulation de l'information. Mais si l'utilisateur ne peut accéder à l'information, Internet perd sa raison d'être, d'où l'importance des outils de recherche fournis par le même Réseau.

Dans le chapitre suivant, nous observerons de plus près ces différents outils de recherche : quels sont-ils ? Fonctionnent-ils tous de la même façon ?

A différents outils, recherches différentes⁶

Nous distinguerons deux grandes familles d'outils de recherche en ligne suivant la méthode de recherche qu'ils utilisent.

La famille des moteurs et métamoteurs. Ce sont des automates qui parcourent le Web et recensent les sites en se fondant sur la fréquence des mots contenus dans chaque page du site, ils effectuent la recherche « en texte intégral ». La recherche s'appuie donc sur la forme du mot, suivant son nombre d'apparition dans l'intégralité des pages du site, la signification du mot n'est pas prise en compte. C'est donc du choix de bons mots clés que dépendra le succès de la recherche : s'ils sont trop généraux, les résultats d'une recherche seront très nombreux mais peu pertinents. Un petit nombre de sites correspondra à la requête au milieu d'un grand nombre de sites sans intérêt. On dit alors familièrement qu'il y a « beaucoup de bruit ». Des mots clés trop précis donneront au contraire peu de résultats.

L'indexation - c'est-à-dire le recensement - étant effectuée par un robot, elle n'est pas raisonnée mais elle a le mérite d'être exhaustive, rapide et toujours mise à jour. En ce qui concerne les métamoteurs ou « métachercheurs », leur objectif est de parcourir à notre place les moteurs de recherche. La demande sera donc traitée simultanément par différents moteurs de recherche.

De nombreux sites possèdent à leur tour des moteurs internes de recherche, c'est-à-dire qui effectuent la recherche d'un mot uniquement sur les pages du site.

Voici quelques moteurs de recherche qui peuvent vous être utiles lors d'une recherche : Yahoo, Abacho, AltaVista France, AOL.fr, Google francophone, Laposte.net.

La famille des répertoires ou annuaires sont des « inventaires spécialisés dans un domaine ou non dans lesquels les sites référencés sont classés par catégorie et accessibles au moyen de liens hypertexte. »⁷. Ces sites sont répertoriés par des spécialistes ou des documentalistes. Les informations sont donc plus « choisies » et la signification du contenu du site prise en compte. Les sites y sont souvent commentés succinctement. La recherche avec ce type d'outils couvrira en revanche moins de pages Web. Les mises à jour y sont enfin moins fréquentes. La classification à l'intérieur des annuaires peut varier d'un site à l'autre ; il faut donc essayer plusieurs outils.

Les portails sont une évolution des répertoires. Ils contiennent à leur tour un moteur de recherche interne mais aussi des liens et des services plus diversifiés que les répertoires. Ils tentent de rassembler un ensemble de services susceptibles d'intéresser les internautes. Voici ci-dessous une sélection non exhaustive de portails ou annuaires utiles pour l'enseignement du Fle. N'oubliez pas de compléter vos favoris !:

- <http://www2.educnet.education.fr/sections/lettres/ressources/par-themes/>
- <http://platea.pntic.mec.es/~cvera/ressources/recursosfrances.htm>
- <http://www.fle.fr/>
- <http://www.lepointdufle.net/>
- www.franc-parler.org
- <http://portail.lettres.net>

6 D'après Educnet, les guides pratiques : <http://www.educnet.education.fr/dossier/rechercher> (dernière consultation avril 2009)

7 Office québécois de la langue française, 2001.

Avant de commencer une recherche, il sera donc conseillé de réfléchir au type d'outil à utiliser : le type « moteur de recherche » ou le type « annuaire ».

Exemple : si l'on veut rechercher des informations sur un écrivain précis, le moteur de recherche sera plus efficace puisque sa recherche porte sur la forme du mot. De même si l'on cherche des informations sur l'attitude des français vis-à-vis de l'écologie puisque, dans ce cas, on n'a pas toujours des portails sur ce thème précis dans ses favoris. Pour cette dernière recherche, et pour éviter « le bruit », il sera aussi nécessaire de penser à des mots clés ou des mots susceptibles d'être rencontrés par le moteur dans les pages du site recherché. On peut par exemple associer « OGM » à « écologie » ou bien « environnement » ou encore « CO2 », ce qui orientera la recherche du moteur.

En revanche si l'on cherche des petites annonces pour trouver un emploi comme professeur de Fle, le type d'outil annuaire-portail sera plus indiqué puisque des sites ont déjà été classés par des spécialistes dans le domaine du thème de la recherche.

Le Réseau offre donc l'accès à de nombreuses ressources pour la classe de langue. L'enseignant peut cependant ressentir la nécessité de créer lui-même ses propres ressources. Les accès et manipulation de plus en plus simplifiés des logiciels permettant cette création, ainsi que l'intérêt croissant des apprenants pour ces nouvelles technologies, sont aussi des arguments de poids non seulement pour utiliser ces outils mais pour les faire utiliser aux apprenants. Dans la séquence suivante, nous envisagerons les caractéristiques propres à chaque outil, afin de les exploiter au mieux dans la classe de langue, ainsi que quelques conseils d'utilisation.

Activité 3

A. Pour vérifier votre lecture, complétez le tableau.

	Répertoires, annuaires	Moteurs
Qui indexe les sites ?		
Sur quoi porte la recherche ?		
Avantages		
Inconvénients		

B. Repérez maintenant dans le texte :

- la spécificité du portail par rapport au répertoire et à l'annuaire,
- la spécificité du métamoteur par rapport au moteur de recherche.

Activité 4

Voici à présent une liste de sujets de recherche.

- François Mangenot.
- Informations sur la chanson française.
- Les différents présidents sous la IV^e République.
- Des activités pour travailler l’oral en classe.
- Un site sur le multimédia appliqué au Fle.
- Repérer les sites les plus récents, les dernières nouveautés en FLE.

Choisissez quel outil vous allez utiliser : le type moteur-métamoteur ou le type annuaire-portail ? Justifiez en fonction des critères dégagés dans le tableau

Pour en savoir plus

Pour mieux comprendre ce que c’est que le web2. Texte fondateur de Tim O’Reilly

<http://www.Internetactu.net/2006/04/21/quest-ce-que-le-web-20-modeles-de-conception-et-daffaires-pour-la-prochaine-generation-de-logiciels/>

Pour mieux comprendre une adresse web

<http://www.arts.kuleuven.be/weboscope/francais/index.htm>

Sur les moteurs de recherche

<http://www.lesmoteursderecherche.com/introsit.htm>

Sur les outils de recherche

<http://www.dsi-info.ca>

<http://repere.enssib.fr/frontOffice/afficheArticle.asp?idTheme=11>

Sur le langage à utiliser dans les moteurs de recherche : les opérateurs booléens

<http://www.rechercheInternet.ca/>

<http://www.commentcamarche.net/utile/research.php3>

<http://www.arts.kuleuven.be/weboscope/francais/index.htm> avec des exercices d’application

Séquence 3

Des ressources pour communiquer

Avantages et inconvénients

Courriel, chat, forum, sont pour l'internaute d'utilisation courante, parfois quotidienne. Pour l'enseignant, l'utilisation de ces outils dans la classe va avoir des répercussions sur la nature des activités suivant l'outil choisi.

Ces ressources ainsi que les outils de travail collaboratif comme le blogue ou le wiki - que nous aborderons dans la séquence suivante - ont des caractéristiques communes qu'énumère Christian Ollivier :

- des éléments de communication écrite ainsi que parlée ;
- des éléments propres à l'ordinateur (formes de salutations particulières, usages spéciaux d'abréviations, règles de prise de parole) ;
- l'impact du contexte social y est réduit (les indices liés au sexe, à la race, au handicap, à l'accent, au statut, les indices non verbaux - mimiques, etc. - ne sont pas perçus.

« L'usage de ces outils dans la classe est un supplément idéal à la pratique communicative orale car cela permet aux apprenants :

- d'accéder à différentes formes de communication
- de communiquer avec différents partenaires dans ou au dehors de la salle de classe
- d'accomplir des objectifs de communication réels. »⁸

Nous allons tout d'abord aborder les avantages et les inconvénients de l'utilisation des outils de communication dans une activité de classe, ainsi que les types de production qu'ils entraînent. Nous dégagerons ainsi leurs spécificités dans la perspective du cours de langue.

Chat et messagerie instantanée (« causette » au Canada)

Ces deux ressources permettent une discussion (la messagerie instantanée) ou « discussion textuelle » (le chat). La caractéristique principale de ces discussions est qu'elles ont lieu en simultané, en temps réel : on dit que ces échanges sont synchrones.

Pour ce qui est du chat, il y est possible de visualiser les messages transmis par d'autres personnes et d'y répondre tout de suite. Il permet des interventions informelles et spontanées mais peut s'avérer frustrant pour l'apprenant à cause de la rapidité des échanges. Le pseudonyme est le nom utilisé pendant le chat. Les interventions sont donc anonymes ce qui peut avoir pour avantage de désinhiber les plus timides. Un espace de chat est un espace électronique, généralement un site web ou une section d'un service en ligne tel que MSN ou Yahoo.

La forme des messages laisse souvent à désirer (utilisation d'abréviations, langage très détendu, etc.). Les échanges sont rapides, la forme est donc délaissée pour le contenu, pour les idées.

La messagerie instantanée permet maintenant de communiquer en direct avec d'autres personnes par des conversations écrites mais aussi vocales à l'aide d'un micro et d'une vidéo si l'on utilise une webcam. On peut de plus partager (envoyer et recevoir) des fichiers.

Courriel

Le courriel est un outil asynchrone, c'est-à-dire que les échanges peuvent ne pas avoir lieu au même moment. Il permet l'envoi de messages. On peut joindre des fichiers à ces envois. Il est aussi possible d'envoyer en une seule fois un même message à plusieurs des-

8 Ollivier (Ch.) et Weiss (G.), *DidacTIClang : une didactique des langues intégrant Internet*, Dr. Kovac, 2007.

tinataires. Il permet le soutien individualisé à certains participants afin d'accroître leur motivation et leur intérêt. L'utilisation du courrier électronique implique une réponse rapide aux participants de la part de l'enseignant sous peine de sensation pour l'apprenant de parler dans le vide, de ne pas être écouté, cela pouvant conduire au désintérêt, ce qui peut s'avérer contraignant pour l'enseignant en cas de nombre de courriels élevés. La communication est directe, sans intermédiaire, avec des traces écrites. Le courriel donne à l'apprenant le sentiment d'avoir un contact direct et privilégié avec le professeur, l'expert ou même un locuteur francophone...

Forum

C'est l'outil de communication asynchrone par excellence.

Il permet à un grand nombre d'individus d'échanger des idées et de consulter une conversation sans nécessairement être présents au même moment.

Les participants publient des messages et répondent à ceux des autres, ce qui forme des fils de discussion. Tous les messages apparaissent à l'écran par ordre chronologique ou hiérarchique - c'est-à-dire rattachés aux messages auxquels ils répondent - ce qui facilite le retraitement dans la classe.

Le forum peut être un site web à part entière ou une partie d'un site.

En général, le contenu d'un forum est durable : les messages publiés y sont conservés pendant une longue période et les participants y ont accès en tout temps, ce qui permet une relecture par l'étudiant. L'enseignant peut ainsi vérifier si les étudiants ont tous contribué à un travail d'équipe réalisé avec cet outil.

Les activités avec cet outil doivent donc être mises en place sur une période relativement longue.

Le forum permet une grande interactivité entre participants et est très stimulant pour l'expression : chacun peut y lire les messages déjà écrits, y répondre en prenant le temps nécessaire pour construire sa réponse et la formuler le mieux possible. La forme du message est ainsi plus soignée qu'avec le chat. L'étudiant peut lire ensuite ce que les autres participants (étudiants ou internautes francophones) laissent comme commentaire à cette réponse.

Certains forums obligent l'identification, d'autres non. Il est de plus possible de créer des forums publics ou privés que seuls les membres inscrits peuvent consulter.

A titre d'exemple, observons les différents types de textes liés à ces outils. Pour ce qui concerne les courriels, il nous est bien sûr impossible d'en trouver sur Internet qui ne soient pas privés... nous nous référerons aux connaissances de chacun sur ce type d'échange.

Exemple : vous cherchez à faire travailler le vocabulaire de la maison avec vos étudiants. Voici les types de textes que vous pouvez rencontrer et leurs caractéristiques synthétisées en un tableau :

Sur un forum :

http://forum.aufeminin.com/forum/f515/_f6225_f515-Embellir-ma-chambre.html

http://forums.france5.fr/questionmaison/Decoration/liste_sujet-1.htm

Sur une page web dédiée à la décoration

http://www.cotemaison.fr/solution-maison/chambre-bureau/des-idees-de-chambre-pour-un-sommeil-d-ange_3561.html

<http://www.decho-interieur.fr/index2.htm>

Sur un chat

<http://www3.unileon.es/dp/dfm/fenet/courstourdu monde/chatfenet.htm#possibipedago>

Cliquer sur le jeu: « Le sphynx et l'orthographe ».

	Site Internet de décoration	Courriel	Forum	Chat
Présentation	Photo Titre, chapeau	Message de type courrier	Par fil de discussion Les réactions sont par ordre chronologique	Discussion textuelle Tours de paroles, phrases peu soignées
Longueur	Texte structuré	Texte structuré avec formules de prise de contact et salutations	5 lignes sans formules de début ni de fin Texte plus structuré en réponse à la demande	Intervention courtes
Registre	Standard	Standard	Familier	Oral détendu

Ainsi, au moment de la conception de l'activité, il faudra aussi tenir compte du type de texte induit par les différents types ressources. On observe que le courriel ou le site Internet offriront des documents plus utilisables pour l'observation de faits de langue par exemple ou l'écriture d'un texte structuré. En revanche, le chat ou le forum seront à exploiter non pas pour la forme de leur contenu mais pour le type de communication qu'ils induisent.

Dans une première activité nous relèverons donc les avantages et les inconvénients des trois principales ressources-outils de communication.

Dans la deuxième activité, deux projets mis en place grâce à ces outils vous seront présentés.

Activité 1

Dans les définitions ci-dessus, repérez les avantages et les inconvénients de ces outils dans la perspective de leur utilisation dans la classe et complétez le tableau.

	Caractéristiques	
	Avantages	Inconvénients
Chat messagerie instantanée		
Courriel		
Forum		

Activité 2

I. Le projet CULTURA

Visionnez l'extrait de la présentation ci-dessous ou allez sur le site du projet et répondez aux questions suivantes :

1. A quel besoin de l'apprenant correspond le projet Cultura ?
2. Quel est l'objectif de Cultura ?
3. Sur quel outil reposent les échanges de Cultura ?
4. Quelles sont les trois fonctions des forums ?

► **Accès au site** Cultura (questionnaires et forums) :
<http://web.mit.edu/french/culturaNEH/2006s/index.html>

► **Accès à la présentation vidéo** du projet Cultura.
Visionnez de la 9^e à la 16^e minute et de la 25^e à la 30^e minute (pour visionner en plein écran et obtenir le chronométrage double-cliquez sur la fenêtre de l'intervention).
<http://w1.ens-lsh.fr/labo/plumme/07022003/video/Furstenberg.htm>
ou
<http://w1.ens-lsh.fr/labo/plumme/07022003/index.htm#>

II. Le TANDEM

Rendez-vous sur le site de Tandem et répondez aux questions suivantes :

1. Quel est le principe de fonctionnement de la méthode tandem ?
2. Allez dans le tandem puis dans « moyens de communication » et consultez les spécificités des différents outils. Relevez les conseils donnés pour effectuer un chat.

► **Accès au site** serveur tandem de Paris où des suggestions d'activités sont données pour l'apprentissage en tandem (n'hésitez pas à parcourir ce site !)
<http://www.enst.fr/tandem/>
Vous pouvez aussi regarder la vidéo.

► **Accès à la présentation vidéo** du tandem
<http://w1.ens-lsh.fr/labo/plumme/07022003/index.htm#>

Conseils pour l'utilisation en classe⁹

Chat

Le caractère synchrone du chat implique une réponse dans l'instant. Le chat est plus efficace avec un groupe restreint d'utilisateurs car avec un trop grand nombre, les échanges peuvent se transformer en une véritable cacophonie. Il est conseillé d'organiser la session sur des chats de peu d'affluence ou sur les messageries instantanées. Celles-ci offrent en effet à l'utilisateur la possibilité d'établir lui-même la liste de ses contacts, ce qui permet de limiter le nombre de participants à des personnes connues et de limiter les intrusions. Les activités peuvent alors être des jeux qui se jouent en temps réel. La bonne connexion des participants est à vérifier avant le début de l'activité. Il est conseillé de fixer des règles minimum d'usage notamment à propos des formes de la langue à utiliser : inutile d'interdire les abréviations, ce qui pénaliserait les plus lents, mais on peut par exemple demander le respect - si possible - des conjugaisons ou des accords...

Courriel

Lors de l'utilisation des courriels, il faut assurer des formulations claires afin d'être bien compris puisqu'on rencontre souvent des problèmes d'interprétation qui ne peuvent pas être détectés ou résolus « dans l'instant » (outil asynchrone). Il est aussi conseillé de demander aux étudiants de donner un titre clair à leur mail afin que le professeur puisse mieux les repérer, les classer et y répondre.

9 D'après Depover (Ch.), Karsenti (Th.), Komis (V.), *Enseigner avec les nouvelles technologies*, Presses de l'université du Québec, 2007.

Le courriel favorise tous les échanges individualisés entre professeur et apprenant, comme les corrections de production, la résolution de problèmes individuels, mais aussi les échanges entre apprenants lors d'activités en tandem, ou lors de recherches à effectuer par deux.

Il peut aussi être utilisé pour envoyer un message collectif à tous les membres de la classe, comme par exemple lancer une activité, donner une consigne ou informer le groupe d'un éventuel changement.

Forum

Comme cet outil est asynchrone, la mise en place d'une activité par le biais du forum est à échelonner sur plusieurs cours, la consigne étant par exemple donnée un jour, les étudiants participant sur un minimum d'une semaine et le retraitement s'effectuant lors d'une séquence suivante. Par conséquent, il est conseillé à l'enseignant de fixer le jour où il donnera la consigne, le temps qu'il laisse aux étudiants pour y répondre, la date de la rétroaction du forum dans la classe, le type de retraitement.

Il est aussi nécessaire de bien doser sa propre participation d'enseignant au forum : participer de manière suffisamment active pour montrer l'intérêt pour la discussion mais laisser les apprenants dominer. Il ne s'agit pas de transmettre ni de convaincre mais de laisser les apprenants s'exprimer et de les rediriger lorsqu'ils s'engagent dans une fausse discussion ou de les encourager à approfondir quand il le faut.

Le forum est particulièrement recommandé pour des activités qui impliquent d'échanger des informations, mais on peut aussi l'utiliser pour obtenir des informations. Ces activités pédagogiques sont comparables aux activités des internautes dans les « forums de groupes d'intérêts particuliers » ; les apprenants peuvent aussi discuter sur des forums ou défendre un point de vue, ce qui correspond aux activités des internautes sur les forums de discussion.

Il permet de plus de répartir aux étudiants différentes tâches ou différentes questions pour réaliser différentes parties d'un même travail (grâce aux fils de discussion).

Il est en outre possible de mener des discussions sur différents thèmes en même temps.

Comme il n'y a pas de possibilité de rétroaction immédiate de la part de l'enseignant, ce type d'outil sera donc à préférer en production plus qu'en compréhension ou explication. Enfin, les problèmes ou doutes des étudiants sont difficilement identifiables sur le forum. En cas de doute ou de question, il faut donc recommander aux étudiants l'utilisation du courriel. La réponse pourra en revanche être publiée sur le forum. Le forum n'est pas approprié pour s'adresser à un seul étudiant puisque tout le groupe peut lire les messages. Il peut aussi être utilisé en complément d'un cours présentiel ou en complément d'autres outils. Pour lancer l'activité, il est conseillé de ne pas délimiter trop étroitement la question posée sur le forum afin de ne pas « freiner » les interventions.

L'apport d'un forum est moindre dans des petits groupes car il faut qu'il y ait assez de participants pour dynamiser le débat. Toutefois, l'organisation d'activités pédagogiques avec des consignes plus incitatives que la simple organisation d'un débat peut aussi favoriser une dynamique.

Le forum n'offre pas les possibilités de présentation du blogue et ne peut donc pas être utilisé pour faire présenter les travaux des apprenants.

Exemples : voici quelques activités de classe mises en place avec le forum, le chat et le courriel.

– *Utilisation du chat* : consultez les exemples d'utilisation du chat donnés par Mario Tomé professeur de l'université de León en Espagne.

<http://www3.unileon.es/dp/dfm/fenet/courstourdumonde/chatfenet.htm#possibipedago>

– *Utilisation du Forum*

http://www.fn1.ch/LOBs/LOs_Public/LAufgForumF.html

– *Utilisation du courriel*

<http://users.skynet.be/ameurant/francinfo/mel/mel4.html>

Activité 3

Pour vérifier votre lecture, complétez le tableau.

	Conseils d'utilisation	Type d'activité à privilégier ou à éviter
Chat		
Courriel		
Forum		

Activité 4

Choisissez l'outil le plus approprié pour ces activités de classe.

1. Vous abordez un nouveau thème avec vos étudiants : le restaurant et les habitudes alimentaires en France. Dans la semaine à venir, ils doivent effectuer une recherche sur ce sujet (les habitudes au restaurant, la composition d'un menu en France, quelques plats typiquement français) et réagir aux interventions de leurs collègues.
Chat / Courriel / Forum
2. Vous voulez organiser un débat en classe. Vous faites discuter vos étudiants sur un thème, à la façon d'un brainstorming pour leur faire trouver des idées.
Chat / Courriel / Forum
3. Vous organisez un échange entre étudiants francophones et les étudiants auxquels vous enseignez le français. Chaque étudiant francophone travaillera avec l'un de vos étudiants.
Chat / Courriel / Forum
4. Pour une activité de présentation, vous demandez à vos étudiants d'adopter un pseudonyme. Ils doivent se présenter et se poser des questions. Leur tâche est de trouver le plus rapidement possible qui est qui. (10 participants maximum, les étudiants doivent répondre honnêtement aux questions posées).
Chat / Courriel / Forum
5. Vous voulez faire rédiger une critique de film à vos étudiants.
Chat / Courriel / Forum
6. Je suis un outil asynchrone qu'on peut utiliser pour débattre.
Chat / Courriel / Forum
7. Pour une activité de devinettes quel outil sera le plus approprié ?
Chat / Courriel / Forum
8. Je suis un outil asynchrone qui permet de s'adresser aussi bien à une personne qu'à un groupe de personnes. On peut ajouter à mon message un fichier audio, image, vidéo ou texte.
Chat / Courriel / Forum
9. Vous voulez faire la correction collective d'une production écrite (synthèse des erreurs de la classe en un texte que chaque étudiant doit corriger).
Chat / Courriel / Forum
10. Vous voulez envoyer à un étudiant la correction d'une de ses productions.
Chat / Courriel / Forum

Pour en savoir plus

Sur les chats, ainsi que des exemples d'activités pour la classe de FLE.

<http://www3.unileon.es/dp/dfm/fenet/courstourdumonde/chatfenet.htm>

Guide d'animation d'un forum de discussion

http://www.tact.fse.ulaval.ca/fr/html/outils/animation_forum/

Pour créer un forum

<http://www.forumgratuit.tv/>

<http://www.xooit.com/fr/>

Messageries instantanées

MSN, ICQ...

Consultez le guide ! <http://www.aussitot.fr/>

Séquence 4

Des ressources pour éditer et travailler en collaboration

Caractéristiques structurelles¹⁰

Les deux principaux outils de cette catégorie, de par la simplicité de leur utilisation, sont le blogue et le wiki. Ce sont des outils créés pour être lus mais aussi enrichis par leur visiteur. Ils permettent tous deux une publication simple et rapide sur la Toile sans logiciel spécifique ni connaissance spéciale en informatique.

Le premier permet à une communauté de partager une page web (wiki). Le deuxième implique un rythme d'écriture régulier sur une page web où peut réagir tout internaute. Dans les deux cas, le lecteur peut devenir auteur, soit en modifiant le texte de la page web, soit en y laissant un commentaire.

Pour ce qui est du **blogue**, ce mot est né de la contraction de «web log» (c'est-à-dire carnet de bord Web).

Le blogue est un outil de publication extrêmement simple à installer, dont la structure se prête à la publication régulière et rapide de textes courts. On y voit la succession chronologique des textes « postés », c'est-à-dire envoyés par l'auteur du blogue. Le dernier texte ou billet apparaît en haut de la page.

Il permet à ses membres de partager publiquement des informations sur un site web.

Il est souvent présenté en colonnes, deux ou trois, la colonne centrale étant constituée des textes, articles rédigés par l'auteur. Dans les colonnes se trouvent la barre de navigation et les différentes rubriques.

On peut parcourir les articles par ordre chronologique ou par sujet, catégorie, mot clé. Les blogues disposent aussi d'un moteur de recherche interne.

Exemples de blogues

http://audioblogfle.canalblog.com/archives/langue_francaise/index.html

<http://fleweb.over-blog.com/categorie-40456.html>

Le mot **wiki** vient, lui, du terme hawaïen wiki wiki, qui signifie « rapide » ou « informel ». Le système wiki a été inventé par Ward Cunningham en 1995. C'est un outil de rédaction collaborative à partir duquel plusieurs personnes peuvent compléter, rectifier, supprimer une même page ou document de travail, créant ainsi une nouvelle version de cette page. C'est comme un puzzle ou une mosaïque, organisé en différentes pages web (s'il y a plusieurs documents) reliées entre elles par des liens hypertexte.

Le wiki permet de centraliser en un point commun des informations éparées.

Pour plus d'explications sur le fonctionnement du wiki suivre ces liens :

– en anglais, <http://www.commoncraft.com/video-wikis-plain-english>

– en espagnol, <http://fr.youtube.com/watch?v=jIgk8v74IZg>

Cette vidéo a été traduite en français à l'adresse suivante :

<http://dotsub.com/view/77366331-a04d-48f0-8cab-cb5e278c4033>

10 D'après Baggetun (R.), *Prácticas emergentes en la web y nuevas oportunidades educativas*.
<http://www.campusred.net/telos/articulocuaterno.asp?idarticulo=5&rev=67#top> (dernière consultation sept.2008)

Exemples de wikis

– Wiki des étudiants de l'université Paris-Descartes

http://wiki.univ-paris5.fr/wiki/Informatique_FLE

– Wiki d'un professeur de FLE et de ses élèves

<http://notremusique.wikispaces.com/La+musique+de+2%C2%BA+de+ESO>

Dans les activités suivantes nous vous proposons de retrouver les principales caractéristiques de la structure du blogue et du wiki. Une fois les activités terminées, entraînez-vous à repérer ces composantes dans les blogues et wikis cités en exemple.

Activité 1

Associez les termes ci-dessous aux définitions du tableau. Au besoin, vous pouvez vous aider des sites suivants :

– Wikipédia

– <http://www.sosblog.fr/fr/dictionnaire-sosblog/>

– http://www.granddictionnaire.com/BTML/FRA/r_Motclef/index800_1.asp

1. Billet ou note (angl. : post)
2. Tag
3. Commentaire
4. Configuration du blogue ou fonctionnalités
5. Fil rss
6. Catégories
7. Rétrolien ou pisteur (angl. : Trackback)
8. Blogroll
9. Archives
10. Permalien (angl. : permalink)

	Texte écrit sur un blogue par l'auteur.
	Fichier dynamique qui informe des derniers ajouts sur le blogue. Ils peuvent être suivis à l'aide d'un agrégateur. On peut par exemple récupérer les nouvelles d'un site soit directement sur son ordinateur avec un logiciel approprié ou bien afficher sur son blogue un résumé des dernières nouvelles de ce fil.
	Outil permettant de communiquer de blogue à blogue afin de s'informer s'il est fait référence à un billet d'un autre blogue. Il permet à l'auteur du blogue de connaître toutes les réactions des autres blogues à son billet.
	L'auteur peut autoriser les visiteurs de son blogue à en faire ou non suite à ses billets. L'autoriser suite à un billet est comme ajouter un forum de discussion.
	Liste de liens vers d'autres blogues en rapport avec le thème du blogue ou recommandés par l'auteur du blogue.
	Étiquette définie collectivement par les usagers d'un site Web. Les étiquettes sont utilisées pour décrire des objets divers (marque page, image, billet de blogue, etc.). Désigne en fait des mots clés.
	Les anciens billets y sont classés par mois.
	Ce sont les rubriques ou thèmes génériques dans lesquels l'auteur classe souvent ses billets.
	Lien renvoyant à des notes dans d'autres blogues. On le dit permanent car il ne disparaît pas si le billet est déplacé : il permet toujours d'accéder à ce même billet.
	C'est là que l'auteur peut imposer son autorisation avant toute mise en ligne, limiter l'accès aux notes et aux commentaires.

Activité 2

Même exercice à propos du wiki.

1. Historique
2. Bouton d'édition / Editeur
3. Moteur de recherche
4. Barre de navigation / Index
5. Discussion
6. Droit d'accès
7. Interface

	C'est la page d'accueil où des onglets donnent accès aux fonctionnalités du wiki. On y trouve une liste des différentes pages du wiki ainsi qu'une partie réservée aux droits d'accès.
	Liste des pages du wiki.
	Onglet qui permet d'ajouter un commentaire ou de participer au débat sur une page.
	Il permet d'écrire de nouvelles pages, de modifier celles qui existent déjà, d'insérer des images, des vidéos, de la musique. L'éditeur possède une barre d'outils.
	Onglet qui permet de contrôler les versions et d'accéder à ces dernières. On peut y voir les changements effectués pour chaque version ainsi que les auteurs de ces changements.
	Il permet d'accéder à des pages en cherchant par mots clés.
	Ce sont les options d'administration. Elles permettent de sélectionner et d'inviter un nombre limité de personnes à participer au wiki. Il permet au contraire d'ouvrir le wiki à tout intervenant.

Des blogues et des wikis pour la classe

Après avoir défini blogue et wiki grâce à leurs caractéristiques structurelles, envisageons-les maintenant plus spécifiquement dans le domaine de l'éducation.

Nous distinguerons les blogues suivant les personnes qui les rédigent, puis nous nous intéresserons à deux types de blogues bien particuliers.

Blogue enseignant

Seul l'enseignant peut s'exprimer en tant qu'auteur. Il sert à diffuser des contenus de cours, des travaux d'apprenant, donner des consignes de travail ou de plus amples informations sur un thème abordé en cours. Il peut être un moyen de communication avec les parents. Les apprenants peuvent réagir en insérant des commentaires.

Il peut être adressé à d'autres enseignants pour réfléchir sur sa pratique :

<http://carnets.opossum.ca/mario/>, pour partager ses pratiques :

<http://apprendre.over-blog.fr/> ou adressé aux apprenants pour travailler avec sa classe :

<http://www3.unileon.es/personal/wwdfmtd/LoudblogFLE/>

<http://cyberportfolio.st-joseph.qc.ca/classes/carriere/archives/017141.html>

Blogues étudiants individuels ou collectifs (les blogues classe)

Avec ces derniers, les apprenants ont la possibilité de participer à une communication authentique, en s'adressant à un vrai public et en recevant des feedback. L'écriture n'y est plus une simple activité scolaire mais une activité sociale. Plus qu'un simple support, le blogue devient un espace d'échange et de mutualisation des productions.

Pour communiquer entre eux comme par exemple sur le site suivant :

<http://carnets.domainelanguages.qc.ca/>

Pour réaliser un projet pédagogique : projet collaboratif entre classes de français langue étrangère de plusieurs pays européens. Les étudiants des différents établissements éducatifs accompagnés par les enseignants font des présentations (les étudiants, l'établissement, la ville) ainsi que diverses activités qui favorisent la communication et les échanges entre étudiants. Un exemple représentatif de ce type de blogue est visible à l'adresse suivante : <http://eurosphere.hautetfort.com/>

Le blogue d'un seul étudiant peut aussi être utilisé comme portfolio. L'apprenant peut alors y rendre compte de ses progrès comme sur le site suivant : <http://onlineblog.fr/icietlabas.php>

On peut enfin trouver des blogues où les billets sont des fichiers audio ou des vidéos au lieu de texte :

les audioblogues

http://audioblog.arteradio.com/Monsieur_Tympan/frontUser.do?method=getHomePage
<http://campus6.podomatic.com/>

les vidéoblogues

<http://www.dailymotion.com/cvera>

De même, les enseignants se sont approprié la ressource wiki de différentes façons. On trouve ainsi :

– des wikis de ressources pour les étudiants de FLE

<http://juantortiz.wikispaces.com/space/showimage/brochure.pdf> (lien conduisant à une présentation du wiki. N'oubliez pas d'aller voir le wiki en cliquant sur l'adresse en haut à droite de la page)

– des wikis supports d'activités pédagogiques

<http://notremusique.wikispaces.com/>

<http://fr.wikidia.org/index.php/Projet:Lagrange/Montagne>

Wiki et blogues sont donc les deux principaux outils de travail collaboratif en ligne. Notons qu'avec le web 2, de nouveaux outils de collaboration sont apparus. Nous pensons notamment à toutes les applications de Google (Google docs, Google creator, etc...) ou aux réseaux sociaux tels que My Space ou Facebook où se retrouvent des « communautés » d'internautes par profession, intérêts, affinités, ou autre... Ces réseaux offrent la possibilité à la communauté d'utiliser blogues, forums... Chaque membre est invité à s'exprimer, à réagir aux interventions des autres membres, ce qui ouvre beaucoup de perspectives d'utilisations d'une langue cible si le réseau est créé à cette fin.

Pour ce qui concerne l'éducation et le Fle, le réseau social Ning est très utilisé, que cela soit par les professeurs entre eux comme vous pouvez le constater à cette adresse :

<http://flecampus.ning.com/>, ou bien par les étudiants encouragés par leur professeur comme à cette autre adresse : <http://foreignerinlille.ning.com/>. On peut aussi créer ce type de réseau sur Eduspace ou Hors les murs.

Activité 3¹¹

Classez les items suivants dans le tableau ci-dessous :

1. Personnelle, réflexion individuelle / **collective, réflexion commune**
2. Centralisée : seul l'auteur peut effacer éditer les commentaires / **distribuée : tout usager peut effacer le contenu (il y a heureusement des wikis « protégés » ou l'on définit les utilisateurs). Tout changement est réversible grâce à l'historique**
3. Chronologie inversée la dernière contribution apparaît en premier / **Centré sur le projet : les pages sont révisées et éditées en fonction du contenu et non de la date de publication**
4. Stable : chaque contribution s'ajoute à l'antérieure. Il n'y a pas de modification sauf par l'auteur / **Dynamique : structure par pages indexées dans le menu de navigation latéral. Evolution constante, possibilité de réécriture. Des modifications sont toujours attendues**
5. Individuel : l'accent est mis sur celui qui rédige le blogue / **collectif : le contenu prime sur l'auteur**
6. Externe : les autres usagers peuvent laisser des commentaires à chaque billet mais ne peuvent pas modifier ces billets. / **interne les usagers sont éditeurs et peuvent modifier le contenu (certains wikis limitent la possibilité de participation aux usagers inscrits). Ils peuvent aussi laisser un commentaire dans la partie discussion**
7. ...lire, réagir, s'exprimer / ... **faire, corriger, discuter**
8. Opinion / **document de travail**

Outil	Blogue / wiki
A. Auteur	
B. Autorité	
C. Type de production	
D. Contenu	
E. Perspective	1. Personnelle, réflexion individuelle / collective, réflexion commune
F. Ordre de publication	
G. Interactivité	
H. Le visiteur est invité à...	

11 D'après Cuerva(J.), *Blogs en la educación*, article publié en décembre 2007.
<http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=529>
(dernière consultation en septembre 2008)

Activité 4

Wiki ou blogue pour ces activités ?

1. Lors de la semaine du goût, un concours est organisé par l'école avec un questionnaire à remplir. Vous décidez de participer avec votre classe...
2. En collaboration avec vos étudiants, vous allez créer un recueil de poèmes : chaque groupe d'étudiant choisit un texte en français qu'il devra lire de façon originale - à plusieurs voix - . Le choix des textes, la répartition des tours de parole s'effectue durant une séance antérieure. Les étudiants s'enregistrent ensuite.
3. Vous décidez de faire présenter leur ville par les étudiants. Ils doivent prendre une photo de leur endroit préféré de la ville et expliquer pourquoi. Ils peuvent aussi se filmer dans cet endroit pour expliquer leur choix.
4. Effectuer une recherche sur un thème donné. Chaque étudiant s'occupe d'une partie de l'exposé et le met en ligne. Chaque étudiant peut réagir à la partie mise en ligne par un autre étudiant.
5. Rédiger le journal de bord de la classe, en commençant par une présentation de chaque étudiant. Chacun son tour, chaque semaine, un étudiant (ou un groupe de 2 étudiants) doit rédiger un billet. Le billet peut avoir un thème précis comme le fait d'actualité de la semaine ou le mot français de la semaine... Les autres étudiants peuvent réagir s'ils le souhaitent.
6. Chaque étudiant cherche un chanteur francophone qu'il apprécie et met en ligne la chanson ainsi que les paroles de la chanson.
7. Etudier un point d'actualité traité dans différents endroits du web, voire réagir et donner son opinion sur ce point d'actualité, peut-être un francophone réagira-t-il à son tour au point de vue de l'étudiant...
8. Les étudiants créent un contenu (par exemple un exposé sur les lieux intéressants de leur ville) que le cours de l'année suivante peut utiliser et/ou actualiser.
9. Faites rédiger une histoire collaborative à vos étudiants. Chaque semaine, un groupe de 2 ajoute un épisode.

Comprendre le fonctionnement d'un wiki

<http://recitmst.qc.ca/docmst/wakka.php?wiki=StructureWiki>

Tutoriel pour ouvrir un wiki sur wikispace

<http://carmenvera.wikispaces.com/space/showimage/Cr%C3%A9er+et+configurer+un+wiki+avec+wikispaces.pdf>

Où créer des wikis ?

Wikispace www.wikispaces.com

AlterWiki <http://edu.ca.edu/wiki/alterwiki/>

WikiNi <http://www.wikini.net/wakka.php?wiki=PagePrincipale>

Metawiki <http://www.metawiki.com/>

Où créer des blogues ?

Blogger - un des nombreux services de Google. Il peut être intégré aux autres services de votre compte Google. Disponible en moins de 10 minutes. Dispose de gabarits de très grande qualité. Combine un blogue et un hébergement gratuit, sans pub (du moins pour l'instant).

Dotclear - simple à utiliser et à installer, interface de rédaction clair et transparent

Wordpress - sans doute le plus populaire et le plus complet des applications de blogues libres. Attention de télécharger la version française pour un site en français.

Des offres d'hébergement spécifiquement pour les professeurs

<http://lewebpedagogique.com/>

<http://www.weblettres.net/blogs/index1.php>

Comment créer un blogue ?

<http://lewebpedagogique.com/support/fiche/>

http://www.franccparler.org/fiches/creer_blog.htm

<http://dekita.org/articles/classroom-blogging-two-fundamental-approaches> : deux approches pour intégrer les blogues dans ses pratiques pédagogiques

Recherche de blogue

<http://blogsearch.google.fr/>

Séquence 5

Des ressources pour agir

Critères pour une meilleure utilisation

Courriel, chat, forum, blogues, wikis, réseaux sociaux sont pour l'Internaute d'utilité courante, parfois quotidienne.

L'enseignant peut inciter les apprenants à utiliser ces différents outils de communication mais l'utilisation de ces outils dans la classe aura des répercussions sur la nature des activités ainsi que sur les contenus des cours.

François Mangenot¹² a dégagé 3 critères à prendre en compte pour appréhender les potentialités de ces outils et optimiser leur utilisation en classe :

- **la chronologie** : ce critère caractérise les échanges qui peuvent être **synchrones**, c'est à dire avoir lieu au même moment. Comme par exemple les échanges qui sont effectués au téléphone. Mais les échanges peuvent également être **asynchrones** c'est-à-dire échelonnés dans le temps, comme par exemple la correspondance par voie postale. L'avantage de ces outils asynchrones est qu'ils laissent généralement des traces de l'activité effectuée, elle est par conséquent ré-exploitable dans la classe.
- **La structure des échanges** : ce critère caractérise le nombre de personnes qui participent aux échanges mais aussi le type d'échange : de un à un, de un vers tous, de tous à tous (collectif).
- **La modalité** : ce dernier critère fait référence au type de support qu'impliquent ces outils de communication à savoir le son, la vidéo, l'image fixe, l'écrit.

Analysons un outil de communication en reprenant ces 3 critères, par exemple le téléphone :

- **la chronologie** : c'est un outil de communication synchrone ;
- **la structure des échanges** : la répartition des échanges qu'il effectue est « de un vers un » ;
- **la modalité** sera le son.

Ces trois critères sont donc à prendre en compte lors de la conception d'une activité intégrant les outils de communication.

L'utilisation d'un outil **synchrone** lors d'une production orale, par exemple pour prendre rendez-vous ou demander des renseignements, est plus profitable si l'objectif est de faire travailler les étudiants sur la fluidité de l'expression ou du dialogue car les étudiants réaliseront cette activité de façon spontanée, sans réflexion préalable sur leurs interventions.

En revanche si l'activité requiert une recherche préalable ou une préparation, les outils **asynchrones** seront préférés car ils laissent à l'étudiant le temps de réfléchir à son intervention, de la rédiger. De plus il est plus facile de retraiter un écrit qu'une conversation. Quand la communication est asynchrone, il est préférable d'établir un calendrier pour prévoir quand donner la consigne, prévoir des activités pour préparer l'intervention, laisser un temps de réaction – et de rédaction -, envisager une séance de retraitement des interventions.

Les outils asynchrones sont de plus à préférer en production de l'étudiant plutôt qu'en réception. Lors d'une activité de réception, la communication instantanée peut laisser des doutes, des interrogations trop longtemps en suspens. En effet le professeur n'identifiera les problèmes qu'à travers la réaction de son élève quelques temps plus tard.

12 Mangenot (F.), Louveau (E.), *Internet et la classe de langue*, Cle International, 2006

En ce qui concerne **la structure des échanges** les échanges de un vers tous favorisent le travail collaboratif en grand groupe tels que les discussions, les débats d'idées.

Suivant l'outil - et notamment pour le chat -, la gestion des tours de parole peut parfois tourner au cafouillage, il est donc parfois conseillé de se poser en régulateur sans participer au débat pour éviter la cacophonie.

Les échanges de un vers un seront préférés pour des activités équivalentes au fameux groupe de deux dans la classe ou pour des tâches plus précises comme une recherche ou une activité n'impliquant pas la présence des deux étudiants dans un même lieu.

Pour mener des activités de travail en groupe, les échanges de un vers tous seront plus adéquats. Des activités comme « les créations collectives » où les étudiants doivent par exemple ajouter, les uns après les autres, un élément à une histoire, peuvent être mises en place. Ces activités fonctionneront à condition que chaque groupe ait une date précise pour intervenir : n'oublions pas que le dernier à sauvegarder a le dernier mot !

Des considérations techniques sont importantes car suivant les possibilités matérielles, les outils asynchrones n'impliquent pas la mobilisation de toute une classe et de machines au même moment.

La modalité, c'est-à-dire le type de support induit par les outils de communication, est un paramètre indispensable lors de la conception d'activités. Sur Internet les possibilités d'ajouter de l'audio ou de la vidéo à beaucoup d'outils tels que les blogues, les courriels, etc., sont de plus en plus grandes. Mais ce critère étant de plus facile à repérer, il n'a pas été retenu pour l'activité qui suit.

Rappelons enfin que la forme des messages est, elle aussi, induite par les outils. Ce dont il faudra tenir compte lors de la préparation de l'activité.

Observez ce tableau, il met en évidence les différentes formes de texte en fonction de l'outil utilisé.

Outils	Textes produits		
	Longueur et modalité	Contenu et structure	Registre
Blogue	Textes structurés	Ordre chronologique Contenu personnel	Registre personnalisé, propre à l'auteur
Wiki	Textes ou phrases	Libre	Spécifique au groupe
Chat	Contributions courtes Conversation « écrite »	Structures non linéaires Question-réponse sans souci de construction : le sens prime	Règles spécifiques de prise de parole
Forum	Textes courts	Contenu lié à un thème	Registre spécifique au groupe

Vu la rapidité des avancées technologiques, cette séquence n'a pas pour objet de dresser une liste exhaustive des ressources mises à disposition sur la Toile. Ces différents critères d'analyse sont bien sûr applicables à d'autres outils.

Notre but est bien de dégager des caractéristiques des ressources dans la perspective de les utiliser au mieux dans la classe de langue. Les ressources-outils peuvent en effet favoriser plus d'implication de la part de l'apprenant comme nous le verrons dans le chapitre suivant puisque la collaboration qu'elles impliquent et la possibilité qu'elles offrent d'interagir avec des francophones sont très affines avec la perspective actionnelle.

Nous allons donc envisager les différentes ressources-outils vues dans les séquences précédentes et les classer suivant les critères dégagés par François Mangenot. Ces paramètres devront être pris en compte lors de leur utilisation dans les pratiques de classe.

Activité 1

Classez les ressources outils de la liste dans le tableau suivant. Retrouvez les outils synchrones et asynchrones.

Vidéoconférence, liste de diffusion, répondeur téléphonique, courriel, blogue, lettre, i-phone type Skype, courriel adressé à plusieurs destinataires, forum, vidéoconférence à deux, téléphone, messagerie instantanée msn, vidéoconférence, fax, site Internet, i-phone type Messenger.

Structure des échanges / chronologie	Synchrone	Asynchrone
Un a un	Téléphone	Répondeur téléphonique
Un vers tous		Liste de diffusion
Tous à tous	Vidéo conférence Wiki	Wiki

De nouveaux outils pour de nouvelles perspectives

Dans ce chapitre, nous découvrirons en quoi l'entrée des nouvelles technologies dans la classe peut faciliter l'évolution méthodologique actuelle : le passage de l'approche communicative à la perspective actionnelle.

Pour Christian Puren, chaque méthodologie reflète « les actions qu'on veut que les élèves soient capables de réaliser en langue étrangère dans la société à leur sortie du système scolaire » qu'il appelle « l'objectif social ». Pour atteindre ces fins, des moyens sont mis en œuvre, c'est-à-dire « les actions qu'on fait réaliser aux élèves en classe dans le but de leur faire atteindre cet objectif ».¹³

Ainsi l'enseignement classique des langues correspondait aux besoins de la société de pouvoir comprendre les textes des grands auteurs en langue étrangère ; il était demandé à l'apprenant de reproduire ces textes dans sa langue. Le principal exercice était donc la traduction ou « version-thème ».

Au début du siècle jusqu'à la fin des années 60, les documents en langue étrangère sont plus variés : il ne s'agit plus seulement de comprendre un texte littéraire, mais de commenter d'autres types d'écrits comme les journaux, des lettres, des images. Dans la méthodologie active, on demandera alors à l'apprenant de savoir parler sur tous types de documents.

Avec le développement des voyages et du tourisme, l'objectif social de référence de l'approche communicative est de pouvoir communiquer avec un natif lors de rencontres. Il est demandé à l'apprenant de « parler avec ». Des dialogues, des extraits de film, d'émission radio sont étudiés. Les simulations et jeux de rôle font leur apparition dans les classes.

En l'an 2000, le CECR introduit la perspective actionnelle. Il présente les apprenants comme « des acteurs sociaux, ayant à accomplir des tâches (qui ne sont pas seulement langagières) dans [...] un environnement donné, à l'intérieur d'actions en contexte social qui seules leur donnent leur pleine signification. »¹⁴

13 Puren (Ch.). « Perspectives actionnelles et perspectives culturelles en didactique des langues-cultures : vers une perspective co-actionnelle, co-culturelle » dans *Langues modernes* n°3/2002. Version mise en ligne en 2007 (dernière consultation sept.2008).

www.aplv-languesmodernes.org/spip.php?article844 (dernière consultation sept.2008)

14 *Cadre européen commun de référence pour les langues*, Conseil de l'Europe, 2000, page 15. www.coe.int/T/DG4/Portfolio/documents/Cadre%20de%20reference%20avec%20hyperliens.pdf

L'objectif est alors de pouvoir étudier, travailler, vivre dans des contextes linguistiques variés, réaliser des actions sociales. Il est demandé à l'étudiant d'agir voire de « co-agir » dans une langue étrangère. Le projet est évoqué, mais comment faire réaliser concrètement, dans le contexte de la classe de langue, des « actions en contexte social » ? Comment inscrire les tâches à effectuer dans une véritable relation sociale demandant une réelle implication du sujet ? Y a-t-il des activités que l'apprenant puisse effectuer dans un contexte social autre que celui de la classe et réellement significatif pour lui ? Internet nous aide à aller dans ce sens.

Les activités dans la classe sont généralement conçues pour apprendre la langue. Ainsi écrire une carte postale de vacances à un ami est toujours une simulation : l'apprenant écrit en fait à l'enseignant en faisant semblant d'être en vacances ou que l'enseignant est un ami français... La véritable tâche est alors remise à plus tard, la classe finie, l'apprenant étant en situation de communication réelle.

Christian Ollivier avance que le recours aux nouvelles technologies, en ouvrant la classe vers l'extérieur, fait évoluer la relation « inter-humaine ». En changeant le destinataire des écrits, en s'adressant aux autres utilisateurs du web, la relation recouvre une réalité à laquelle l'étudiant peut croire et il s'implique donc réellement dans la communication. Les réactions des internautes, par exemple sur un forum, deviennent alors l'évaluation réelle de la tâche. L'enseignant, lui, acquiert le statut d'expert de la langue : il aide l'apprenant à obtenir un meilleur résultat.

Exemple : quand il est demandé à l'apprenant d'écrire une recette de cuisine de son pays,

« ... il est donc probable que les recettes écrites ne seront bien souvent lues que par l'enseignant. Dans ce cas l'apprenant se concentrera probablement sur les aspects linguistiques de sa production [...peu importe le résultat de la recette, si elle est bonne ou réalisable...] Or ce sont bien là les critères de qualités d'une recette. On peut également présager que les retours de l'enseignant porteront moins sur ces aspects que sur la qualité linguistique de la production écrite »¹⁵

L'optique change si

« l'apprenant écrit [...] pour partager son savoir avec d'autres. Il écrit maintenant dans une relation sociale réelle . [...] la langue servira à réaliser la tâche proposée, mais ne sera plus le seul objet de l'activité »¹⁵

Dans l'activité 2, nous reconstituerons donc les grandes étapes de l'évolution des méthodologies dans l'enseignement des langues, telles que les envisage Christian Puren, pour arriver à la perspective actuelle. Cette perspective nous permettra dans l'activité 3 d'envisager des sites Internet dotés d'outils tels que le forum ou autre pour les utiliser comme ressources du cours afin d'impliquer plus et mieux les apprenants.

15 Ollivier (Ch.), « Ouvrir la classe de langue sur le monde pour motiver les apprenants et modifier la relation enseignant-apprenant », conférence donnée le 17 novembre 2007 aux Rencontres FLE. Publié par Christian Ollivier le 21 novembre 2007 sur <http://eurofle.wordpress.com/2007/11/21/ouvrir-la-classe-de-langue-sur-le-monde> (dernière consultation sept.2008)

Activité 2

Reconstituez les différentes phases de l'évolution des méthodologies distinguées par Christian Puren.

	Méthodologie traditionnelle	Méthodologie active	Approche communicative	Perspective actionnelle
Objectif social				
Action demandée à l'apprenant				
Exercice représentatif				

Activité 3

Visitez les sites suivants et associez les productions que pourraient y déposer des apprenants de Fle.

1. <http://wikitravel.org/fr/Accueil>
2. <http://www.1001actus.com/>
3. <http://www.linternaute.com/restaurant/>
4. http://fr.answers.yahoo.com/;_ylt=AmYGQJSKNpwDANp4c6Rf_Mj1KRV.;_ylv=3
5. <http://maps.google.com/>
6. <http://www.mon-environnement.com/>
7. <http://www.premiere.fr/premiere/cinema/critique-film>
8. <http://www.affinitiz.com/home/>

- A. Compléter un formulaire d'inscription, se présenter
- B. Donner des informations sur son pays
- C. Rédiger une critique de film
- D. Donner son avis sur un restaurant
- E. Exprimer son opinion sur l'environnement
- F. Connaître l'opinion de francophones sur n'importe quel sujet
- G. Parler des commerces, restaurants, services proches de chez soi
- H. Réagir à un fait d'actualité

L'objet de cette première partie était d'amener le futur enseignant à envisager la ressource pour le cours non plus comme une ressource traditionnelle que l'on peut distinguer par sa forme physique (papier, cassette...) mais bien comme une ressource numérique dont il faut connaître les types de fichiers ainsi que les logiciels qui peuvent lire ces fichiers ou qui permettent de modifier ces ressources.

Nous avons ensuite envisagé les différents types de ressources-outils.

Dans cette dernière séquence, les outils présentés deviennent à leur tour des ressources sur lesquelles peut s'appuyer l'enseignant pour nourrir, animer son cours. L'utilisation de ces ressources-outils permet aussi de passer dans les classes d'une simulation artificielle pour faire produire les étudiants à une perspective centrée sur la co-action avec

des francophones par le biais d'Internet. Notre objet était alors de pointer des sites où l'apprenant-usager d'Internet peut s'exprimer et être lu par d'autres internautes ou par des francophones. Dans la deuxième partie, après avoir rappelé les propriétés du multimédia, nous allons aborder la ressource purement pédagogique et évoquer les autres compétences qu'il est possible d'exploiter grâce aux TIC.

Partie 2

Ressources pédagogiques sur Internet

► Contenu

Séquence 6

Les spécificités du multimédia

Séquence 7

Ressources didactisées pour l'enseignant et l'apprenant

Séquence 8

Les webquests en ligne

Séquence 9

Les projets et simulations globales

Séquence 10

Intégrer les ressources pédagogiques en ligne à sa séquence d'enseignement / apprentissage

Séquence 6

Les spécificités du multimédia

Le terme « multimédia » qualifie un support qui intègre plusieurs moyens de représentation de l'information tels que le texte, le son, l'image animée ou fixe. De plus, à cette notion de diversité d'informations s'ajoute celle d'interactivité apportée par l'informatique : la possibilité pour l'utilisateur de « naviguer » à sa guise d'une information à l'autre.

La multicanalité, l'hypertexte et la multiréférentialité

Pour l'enseignant de langue, les supports multimédias apparaissent comme des outils d'une grande richesse mais leurs exploitations doivent tenir compte du caractère original de la lecture induite par ces supports. Leur **lecture** ne se conçoit plus comme une réception de bout en bout selon un ordre prédéterminé par l'auteur ou le concepteur du texte mais comme un trajet **interactif** en partie imprévisible puisqu'il est à l'initiative de chaque utilisateur, toujours singulier.

Les supports multimédia sont des **répétiteurs infatigables**. Ils permettent un **travail individualisé** (l'étudiant travaille quand il veut et à son rythme) et **décentralisé** (où il veut quand il veut). Il favorise **l'interactivité** grâce à la participation active de l'apprenant. Internet fournit à l'étudiant et l'enseignant une **source d'informations illimitée**. Les supports **sont peu coûteux**, standardisés et facilement utilisables.

La présentation **hypertextuelle et/ou multiréférentielle** et le système de navigation propre aux multimédias créent une nouvelle relation interactive avec l'utilisateur. A cela s'ajoute la sensation pour l'utilisateur de choisir à chaque instant la suite qu'il veut donner à sa découverte, à sa lecture.

D'autre part **la multicanalité**, coexistence du son, de l'image fixe ou mobile et du texte, est une spécificité que les enseignants doivent exploiter.

Thierry Lancien définit la technique de **l'hypertexte** comme une technique permettant « de mettre en rapport un premier texte, présent à l'écran, avec d'autres textes qui sont appelés et apparaissent alors à leur tour sur le même écran »¹⁶ et sur le même thème.

Tandis que **la multiréférentialité** apparaît comme apport de références sur un thème donné. Thierry Lancien définit deux aspects de la multiréférentialité, celui qui permet d'apporter

« des sources ... et réseaux référentiels.. »¹⁶

et l'autre plus contextuel :

« qui permet de mettre en rapport un sujet donné avec tous les éléments qui peuvent dans un contexte plus proche ou lointain aider à le comprendre »¹⁷.

Pour illustrer ces notions, allez sur le site suivant et observez. :

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Piaf>

1. Si vous cliquez sur le mot « *Bibliographie* » dans la rubrique « sommaire », des entrées supplémentaires vont apparaître dans la même fenêtre. **C'est de l'hypertexte.**
2. Dans la présentation d'Edith Piaf les éléments en bleu et soulignés sont des **liens multiréférentiels** :

« **Édith Piaf** (née **Édith Giovanna Gassion** le 19 décembre 1915 à *Paris*, décédée le 10 octobre 1963 à *Grasse*), inhumée au *cimetière du Père-Lachaise* (division 97). Surnommée « la Môme Piaf », elle.... »

Si vous cliquez sur le mot « *Paris* » ou « *le cimetière du Père Lachaise* » une nouvelle fenêtre s'ouvrira et vous pourrez lire des informations complémentaires sur la situation géographique de Paris,

« **Paris** est la plus *grande ville* et la *capitale* de la *France*, *chef-lieu* de la *région d'Île-de-France* et unique *commune-département* du pays. Elle se situe sur une boucle de la *Seine*, au centre du *Bassin parisien*.... »

C'est la même chose pour « *Le cimetière du Père Lachaise* ». Si vous cliquez dessus, une nouvelle fenêtre apparaîtra et vous aurez des informations sur le cimetière agrémentées d'une photographie. Ces informations n'ont qu'un rapport indirect avec Edith Piaf. Ce sont des références, des informations pour aller plus loin.

Activité 1

Allez sur le site de RFI : <http://www.rfi.fr/>

Quels sont les éléments qui illustrent la multicanalité, l'hypertextualité et la multiréférentialité ?

16 Lancien (Th.), *Le multimédia*.. CLE International, Paris, 1998, p.27.

17 Lancien (Th.), *Op cit*, p..27

Activité 2

Retournez sur le site <http://fr.wikipedia.org/wiki/Piaf>

Dans la rubrique « Sommaire », cliquez sur l'entrée « discographie ». Est-ce un lien hypertextuel ou multiréférentiel ? Justifiez votre réponse.

Dans la rubrique « Ses grandes chansons » cliquez sur « 1936 » : une fenêtre s'ouvre. C'est la fenêtre 2. Est-ce un lien hypertextuel ou multiréférentiel ? Justifiez votre réponse en expliquant le type d'informations qui sont présentes dans la fenêtre 2.

The screenshot shows the French Wikipedia page for Édith Piaf. The 'Sommaire' (Table of Contents) section is visible on the left, with a 'Lien' box highlighting the 'Discographie' link. The 'Discographie' section is also visible, with a 'Lien' box highlighting the '1936' link. A '1936 en musique' window is overlaid on the right side of the page, showing a list of links for the year 1936 in music. The window contains the following text:

1936 en musique

Cet article est une **ébauche** concernant **1936 en musique**. Vous pouvez partager vos connaissances en l’améliorant (à moins que cela ne concerne le contenu de la page d’homonymie).

Vous pouvez partager vos connaissances en l’améliorant (à moins que cela ne concerne le contenu de la page d’homonymie).

• Retour à la chronologie générale de la musique

XXI^e siècle • XX^e siècle • XIX^e siècle • XVIII^e siècle • XV^e siècle • XVI^e siècle • XIV^e siècle • XIII^e siècle • XII^e siècle • XI^e siècle • X^e siècle • IX^e siècle • VIII^e siècle • Haut Moyen Âge • Rome •

Années de la musique :
1933 1934 1935 - **1936** - 1937 1938 1939

Ces activités vous ont amené à identifier trois des spécificités du multimédia voire de l'hypermédia. L'hypermédia est le fait d'associer, sur un même support, différentes données numériques comme le son, la vidéo ou le texte. Dans la séquence suivante, ce sont deux autres caractéristiques qui seront abordées : l'interactivité et la navigation.

L'interactivité et la navigation

La multicanalité et la multiréférentialité ainsi que le système de **navigation** spécifique au **multimédia** font **naître une relation interactive** entre l'utilisateur et le support (cédérom, dvdrom, site, vidéo ...).

Thierry Lancien met en évidence différents niveaux d'interactivité. Il oppose **l'interactivité machinique** permettant à l'utilisateur de revoir ou d'arrêter un document à une **interactivité plus complexe**. Cette dernière donne « à l'utilisateur la possibilité de faire des choix, de proposer des réponses ou d'effectuer des transformations sur des éléments qu'il traite »¹⁸.

18 Lancien (Th.), *Le multimédia*.. CLE International, Paris, 1998, p. 30.

La navigation est étroitement liée à la notion d'interactivité. La navigation est définie comme le parcours choisi par l'utilisateur pour découvrir un dvdrom/cédérom grand public, faire une recherche ou consulter un site informatif.

La richesse de la navigation dépend des supports consultés. L'utilisateur, seul « maître à bord » fait des sélections successives. Il passe d'un point à un autre grâce à l'hypertexte et à la multiréférentialité. Même si cette lecture peut être qualifiée de lecture « zapping », l'ensemble des différents supports suscitera la curiosité du lecteur, tout dépend de la richesse du support et de son arborescence.

Notre rôle en tant qu'enseignant est de guider cette lecture pour éviter que l'étudiant ne se perde où qu'il ne se noie sur la toile. D'où la nécessité de fournir **des feuilles de route ou scénarios pédagogiques** pour chaque activité proposée en multimédia afin d'orienter et de donner un itinéraire précis. Il faut donc éviter de demander aux étudiants de faire une recherche sans aide car, pour des raisons diverses¹⁹ (un mot mal orthographié, un site dont l'arborescence serait trop complexe...), celle-ci pourrait s'avérer infructueuse.

En effet, des chercheurs ont démontré dans un article²⁰ que les utilisateurs réguliers d'Internet développaient **des savoir-faire dits « instrumentaux »**, c'est à dire des savoir-faire en terme de manipulation de l'outil et de ses fonctionnalités, mais que ces mêmes utilisateurs ne développaient pas forcément **des savoir-faire « informationnels »** comme la capacité à sélectionner des informations de manière pertinente.

Dans le document 2, vous trouverez des pistes pour créer des activités de découverte d'un cédérom. Ces pistes sont applicables à des sites et à des dvdroms grand public.

Pour conclure cette séquence, il est important de souligner que le **grand intérêt du multimédia** est que **les interactions et les ressources possibles sont regroupées dans un même environnement**. Cet environnement est donc à la fois une vidéothèque, une bibliothèque, un formateur, un outil d'écriture, etc. Ainsi l'enseignant et l'apprenant peuvent gérer leur enseignement/apprentissage à leur gré et selon leurs besoins.

En ce qui concerne l'apprenant, cette impression de liberté est essentielle pour développer la motivation, l'autonomie et l'acquisition des apprentissages.

Activité 3

Allez sur les deux pages suivantes et, si vous le pouvez, imprimez les feuilles de route.

http://www.TV5.org/TV5Site/upload_image/app_fp/fiche_apprenant/decouvrir_site_eleve.pdf

http://www.TV5.org/TV5Site/upload_image/app_fp/fiche_apprenant/elevedecouverte.pdf

Quelles sont les activités proposées dans les feuilles de route qui correspondent aux entrées suivantes ?

Modes de navigation/d'appréhension, lien référentiel, liens multicanaux.

19 « TIC, Décalages entre offres et attentes », *Apprentissages des langues et Technologies, usages en émergence*, Barbot (M.-J.), Université du Littoral Côte d'Opale, Chachaty (E.), Alliance française de Paris, Recherche et Applications, le Français dans le Monde, Clé, janvier 2002
<http://mbarbot.club.fr/article/ticdecalage.html>

20 « Quels savoir-faire les utilisateurs réguliers du Web acquièrent-ils ? » Tricot (A.), Drot-Delange (B.), Foucault (B.), El Boussarghini (R.), (2000). *Journal d'Intelligence Artificielle*, 14 (1/2), 93-112.
http://pagesperso-orange.fr/andre.tricot/Tricot-et-al_RIA.pdf

Justifiez vos réponses en inscrivant la consigne que vous aurez trouvée dans le tableau ci-après.

	http://www.TV5.org/TV5Site/upload_image/app_fp/fiche_apprenant/decouvrir_site_eleve.pdf Découvrir le Site d'une ville	http://www.TV5.org/TV5Site/upload_image/app_fp/fiche_apprenant/elevedecouverte.pdf Découvrir la Carte postale sur Paris
Activités possibles à mener à partir d'un dvdrom/cdrom	Numéro ou lettre de l'activité et consigne de repérage	Numéro ou lettre de l'activité et consigne de repérage
Modes de navigation/d'appréhension Faire faire des hypothèses à partir des icônes		
Liens référentiels Faire appréhender les contenus du cdrom Donner le thème d'un cdrom et faire prédire les grands champs référentiels que l'on va rencontrer puis vérifier avec le CD		
Liens multicanaux Faire faire un repérage des supports d'information dans un cdrom		

Activité 4

1. Consultez les sites suivants :

<http://www.edufle.net/Balade-virtuelle-dans-les-magasins>
<http://www.edufle.net/Decouverte-de-la-Martinique>

Relevez les différentes formulations utilisées pour orienter un étudiant dans son parcours et complétez le tableau.

Sites à consulter	Expression liée à la navigation	Expression liée à l'interactivité
http://www.edufle.net/Balade-virtuelle-dans-les-magasins		
http://www.edufle.net/Decouverte-de-la-Martinique		

2. Retournez sur la page :

<http://www.edufle.net/Decouverte-de-la-Martinique>

Expliquez pourquoi ces trois consignes sont des consignes doubles :

Cliquez ici

Maintenant allez là

Retournez ici

Ces deux activités ont illustré différentes activités possibles à partir de supports authentiques. Plus loin, d'autres propositions d'exploitation seront abordées.

Séquence 7

Ressources didactisées pour l'enseignant et l'apprenant

Les cours de langue : exercices et activités en ligne

Les ressources pédagogiques proposées sur Internet (ou en ligne) peuvent être définies comme un ensemble d'activités réalisées par des enseignants, mises à disposition sur un site et consultables gratuitement. Ces activités s'adressent à des enseignants ou des apprenants.

Nous définissons les exercices et les activités comme ceci :

- un **exercice** permet de renforcer un savoir en général linguistique, par exemple les exercices de vocabulaire, de grammaire (exercice type : « complétez une phrase en mettant les verbes au passé composé ») ;
- une **activité** permet de renforcer une compétence, par exemple : « écoutez ce dialogue et répondez aux questions suivantes ». Cette activité permet de renforcer la compétence de compréhension d'un étudiant. C'est une activité de réception.

Il est important de faire une analyse de contenus de ces ressources. Cette analyse prendra en compte les **aspects pédagogiques** et les **aspects méthodologiques**. Cette analyse permettra à l'enseignant de déterminer **comment** utiliser ces ressources, **pour quoi faire** et de savoir **quel dispositif** est le plus approprié.

Les **aspects pédagogiques** prennent en compte les points suivants :

- les activités proposées : activité de compréhension orale par exemple ;
- la correction des activités ;
- les supports choisis pour l'activité ;
- les exercices (qcm, lacunaire...) ;
- l'aide²¹ proposée aux étudiants.

La **méthodologie** adoptée peut être :

- un apprentissage **par tâche** : faire quelque chose en langue étrangère ;
- un apprentissage **traditionnel** : faire faire des exercices.

Exemples : les sites de « **Polar fle** » et de « **Bonjour de France** »²² :

- <http://www.polarfle.com/> : ce site est un **cours de français langue étrangère en ligne**. L'apprenant choisit un niveau. Il écoute la situation, puis fait les exercices proposés. Tous les **exercices sont autocorrigés**. Ils ont été conçus à **partir de supports fabriqués**. C'est un ensemble d'exercices contextualisés dont le sujet est une enquête policière.
- Le site de « **Bonjour de France** » (<http://www.bonjourdefrance.com/>) est également un cours de français en ligne. L'apprenant choisit dans l'index l'activité qu'il veut faire, puis son niveau. **Les exercices sont à envoyer à un professeur qui les évaluera**. Les exercices ont également été élaborés à partir de supports fabriqués.

21 cf. ALSIC, Vol. 10, n° 1, 2007 : spécial Tidilem, *Inventaire d'aides dans les environnements multimédias d'apprentissage et propositions d'aides multimodales*. <http://alsic.revues.org/index597.html>

22 Ce sont deux cours de langue : un cours de langue est défini comme un ensemble de supports auxquels sont associés exercices, activités et tâches, ensemble complété par des aides lexicales et grammaticales, suivant une certaine progression et possédant une cohérence globale.

Le schéma ci-dessous présente les différents types d'activités proposés par Polarfle et Bonjour de France :



Aspect méthodologique

L'apprenant peut travailler seul sur ces deux sites. La présence d'un enseignant ou d'une personne ressource est peu pertinente. En effet les exercices sont corrigés et il y a un système d'aide iconographique pour le vocabulaire. Il s'agit en général d'exercices d'application qui permettent à l'apprenant d'acquérir des automatismes. Il n'y a pas à proprement parler d'activité de réflexion sur un point de langue. Souvent la règle de grammaire est donnée et ensuite des exercices à trous (lacunaires), des QCM, des exercices de transformation ou encore d'appariement sont proposés aux utilisateurs.

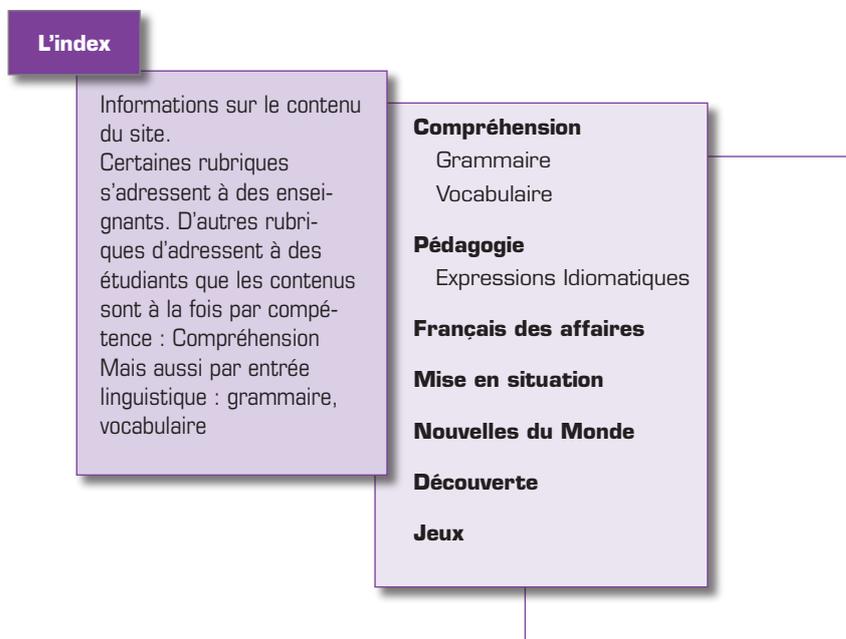
Aspect pédagogique

Les activités proposées peuvent avoir plusieurs finalités. Elles peuvent permettre à l'apprenant de renforcer, de consolider ou d'évaluer

- des savoirs linguistiques (lexique, la grammaire),
- son niveau de compréhension (écrite ou orale),
- des savoirs sur la culture française.

Un cours en ligne est souvent présenté de la manière suivante : on y trouve un index, des rubriques, des niveaux de langue (débutant, A1, etc.)

Exemple : <http://www.bonjourdefrance.com/>



Ce type d'activité permet à l'apprenant d'organiser son apprentissage car les sites de cours de langue offrent en général une grande variété de contenus. Ainsi l'apprenant fait ses choix en fonction de ses besoins à savoir :

- choisir son point de départ ;
- choisir le niveau de difficulté ;
- décider d'arrêter ou de continuer ;
- revenir là où il s'est arrêté ;
- passer des pages ;
- revenir en arrière ;
- aller à son rythme ;
- recommencer autant de fois qu'il le souhaite.

Toutes ces possibilités sont indépendantes des contenus. Elles laissent en revanche une grande initiative à l'apprenant.

Activité 1

Allez sur la page des sites suivants et complétez le tableau.

Ressources	Compétence travaillée	Type de Supports	Type d'exercices proposés	Aide pour l'étudiant (dictionnaire, illustration du vocabulaire...)	Réponses aux exercices	Dispositif : autonomie ou semi autonomie
http://www.rfi.fr/lffr/questionnaires/094/questionnaire_280.asp						
http://doc.vichy-universite.com/index.pl/a1ce						

Utilisez les abréviations suivantes :

Compétences :

CE : compréhension écrite ; CO : compréhension orale ; CIV : civilisation ; LEX : lexicale ; EE : expression écrite.

Type de supports :

A : authentique ; F : Fabriqué ;

Types d'exercices :

QCM : question à choix multiples...

Activité 2

Vous êtes enseignant et vous proposez à vos étudiants de faire les activités du site suivant :

<http://www.mission europe.eu/> (cliquez sur Mission Paris)

A. Identifiez le parcours possible :

Comment est organisée la mission ?

Tout d'abord, l'étudiant peut choisir ...

Ensuite il ...

Puis il ...

B. Répondez aux questions et justifiez vos réponses :

– A quel niveau peut-on proposer ces activités ?

– Ces activités permettent de travailler quelles compétences ?

– L'étudiant peut-il travailler seul ?

Ces activités ont montré que les exercices de type questions à choix multiples, lacunaires, appariements sont des exercices qui permettent à l'étudiant de s'entraîner voire d'évaluer ses connaissances. L'étudiant peut donc travailler à son rythme en autonomie. Il peut recommencer ces exercices autant de fois qu'il le souhaite. On les appelle des **exerciceurs**.

Les activités de compréhension et de production

Sur certains sites dont la vocation première n'est pas « le cours de langue » mais l'information générale, il est possible de trouver des activités élaborées par des enseignants, à partir de données évidemment plus riches (séquences d'actualité, par exemple). On peut dire que, dans ce deuxième cas, les activités sont d'autant plus intéressantes qu'elles sont plus ouvertes, ce qui limite fortement la possibilité d'une évaluation par la machine (comme dans les exercices de Polarfle) mais elles impliquent un travail en semi autonomie ; c'est-à-dire que l'étudiant peut travailler seul ou en groupe sur ordinateur et que la correction de l'activité se fera en classe avec l'enseignant.

Par exemple, TV5 Monde propose un dispositif d'apprentissage interactif à partir de nombreux documents vidéos authentiques sur les thèmes de l'actualité, du voyage, des extraits de clip de chansons. Ces séquences sont renouvelées chaque semaine. Des vidéos sont accompagnées d'activités. Une fiche est destinée à l'enseignant, une autre à l'apprenant. Un dictionnaire est à la disposition de l'étudiant sur le site.

Exemples :

– les activités à partir d'informations :

http://www.TV5.org/TV5Site/7-jours/sommaire.php?id_dossier=191

La présentation est la suivante :

Séquence 1	Titre de l'information
Aides : un résumé et une transcription de l'information sont proposés.	Niveaux des fiches proposées : débutant, élémentaire ou avancé Fiche sous format PDF pour l'enseignant Fiche sous format PDF pour l'apprenant

– les activités à partir des clips de chanson :

http://www.TV5.org/TV5Site/upload_image/app_fp/fiche_complete/Toi+Moi.pdf

– les activités à partir de reportages :

http://www.TV5.org/TV5Site/upload_image/app_fp/fiche_apprenant/PT_25_parcs_jardins_eleve.pdf

Les activités proposées, dans ces différents exemples, permettent de travailler la compréhension et l'expression écrites ou orales. Les différents supports, proposés dans les exemples ci-dessus, peuvent bien sûr être exploités en classe, avant ou après la séance sur l'ordinateur. Les aides proposées sont une transcription et un dictionnaire en ligne téléchargeable.

Aspect pédagogique

A la différence des cours en ligne, il s'agit ici de travailler sur document authentique. Après une écoute ou un visionnage d'une séquence vidéo, l'étudiant répond à des questions ouvertes ou fermées. De ce fait, il n'y a pas toujours de réponse automatique donnée par la machine.

Aspect méthodologique

Ce type d'activité peut être qualifié d'apprentissage « traditionnel » dans le sens où il ne s'agit pas pour l'étudiant d'accomplir une tâche aboutissant à un résultat concret mais de vérifier ou d'évaluer son niveau de compréhension ou son aptitude à s'exprimer, par exemple en donnant son opinion sur un thème.

Activité 3

A partir du contenu de cette séquence, complétez le tableau suivant. Il s'agit d'élaborer une typologie des ressources didactisées et d'en déduire le rôle de l'enseignant. Illustrez chaque catégorie par un exemple.

Exemple de sites	Type d'activités (exercices, activité(s), activités sans réponse automatique)	Production fermée/ouverte	Compétences travaillées	Correction par l'ordinateur	Rôle de l'enseignant
http://www.polarfle.com/ http://www.bonjourdefrance.com/					
http://www.TV5.org/TV5Site/7-jours/sommaire.php?id_dossier=191					
http://www.TV5.org/TV5Site/upload_image/app_fp/fiche_complete/Toi+Moi.pdf					

Activité 4

Complétez cette conclusion avec les éléments suivants :

corriger – peu pertinent - fier – sans échanges – autocorrectif – orienter – négociation – indispensable – transférable - compréhension

En conclusion de cette séquence, il apparaît que proposer des activités ou des exercices (corrigés par la machine) en classe s'avère En effet, ce type d'activité ou d'exercices peut être qualifié «.....», elles n'impliquent ni coopération, ni concertation, ni entre apprenants. Elles n'entraînent aucune communication dans la vie réelle. Elles permettent aux apprenants de des savoirs d'ordre grammatical, lexical, orthographique et «civilisationnel». Elles permettent également des activités pour consolider la compétence de écrite ou orale.

En revanche s'il n'y a pas de correction automatique, la présence de l'enseignant est, ne serait-ce que pour les mises en commun. Il apportera des réponses aux questions des apprenants et sera présent pour ou les réponses des étudiants.

Dans les séquences suivantes, nous verrons qu'un autre type d'activité intégrant les TIC permettent de favoriser la communication : nous les qualifierons d'activités «avec échange».

Séquence 8

Les webquests en ligne

Dans les ressources ci-dessous, **c'est la tâche**, et non un exercice, qui joue le rôle central dans l'exploitation pédagogique

Les webquests : définitions et objectifs

Dans un article du 12 février 2007, Françoise Demaizière explique que ce sont

« nos collègues anglophones qui ont inventé l'expression "**WebQuest**" pour désigner une forme particulière d'activité d'apprentissage sur Internet où l'élève cherche les éléments d'information à partir de questions et d'indices, en vue de réaliser une tâche particulière. Nous avons traduit le terme "**WebQuest**" par **MISSION VIRTUELLE**. Par contre, on trouvera sur le Web une multitude d'autres expressions comme **cyberquête ; cyberenquête ; enquête virtuelle ou encore enquête-Web**, etc. »²³

Sur le site de Wikipédia, <http://fr.wikipedia.org/wiki/Webquest>, le webquest est également défini comme « **une activité de recherche structurée dans le World Wide Web conduit par des apprenants** ».

On peut donc en conclure que **la cyberenquête** est un **parcours Internet** dont il faut définir **les points de passage**, c'est-à-dire les sites à visiter, les informations à trouver. C'est un travail de recherche guidée qui est proposé aux apprenants. Les apprenants prennent connaissance de leur tâche directement sur un site, une page Internet sur laquelle est enregistrée le webquest. L'enseignant est là pour guider ou remédier si cela s'avère nécessaire.

Au-delà des contenus linguistiques, le webquest permet de :

- « **Aborder des questions complexes avec les apprenants**
- Développer des habiletés de travail en coopération**
- Créer un contexte permettant aux apprenants de comprendre en profondeur un thème complexe**
- Créer un contexte d'apprentissage authentique ancré dans la réalité** »²⁴

Il permet également de développer « l'esprit critique des apprenants face aux innombrables sources d'information ». ²⁵

Le premier objectif du webquest peut se traiter à différents niveaux. Il ne s'agit pas de réserver la complexité essentiellement aux niveaux C1 ou C2 du *Cadre européen commun de référence*. D'autre part, l'idée de créer un contexte d'apprentissage authentique ancré dans la réalité peut être modulable et adaptable en fonction des besoins déterminés par l'enseignant.

A titre d'exemple, commentons le webquest suivant :

<http://www.feo.hvu.nl/koen2/TQafrique/> en fonction des objectifs cités ci-dessus.

Analysons ce webquest en reprenant les objectifs énumérés ci-dessus :

« **Aborder des questions complexes avec les élèves** » :

« faire découvrir l'Afrique francophone à un public de jeunes »

« **Développer des habiletés de travail en coopération chez les élèves** » :

«travailler à deux, pour savoir sélectionner des ressources, réfléchir, trouver une présentation pertinente»

²³ http://didatic.net/article.php3?id_article=108

²⁴ <http://cyberquete.cyberscol.qc.ca/guides/Popup/cyberQ.html>

²⁵ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Webquest>

« Créer un contexte permettant aux élèves de comprendre en profondeur un thème complexe » :

« Les élèves vont être obligés d'aller chercher des informations concrètes. Consulter les entrées : « méthode et ressources » du webquest.

« Créer un contexte d'apprentissage authentique ancré dans la réalité » :

« il y a un enjeu réel : faire la meilleure présentation pour être publié. »

Activité 1

Consultez ces pages http://www.tabac-webquest.ch/hilfe_lehrende et répondez aux quatre questions suivantes. Justifiez-les en illustrant vos réponses par des exemples.

1. Quelle est la question abordée avec les élèves ?
2. A qui et à quels apprenants de français de quel niveau s'adresse-t-il ?
3. Quelles sont les habilités de travail en coopération développées ?
4. Quel est le contexte permettant aux élèves de comprendre en profondeur le thème ?
5. Quel est le contexte d'apprentissage authentique, ancré dans la réalité ?

Activité 2

Analysez ce webquest en utilisant la grille d'analyse ci-dessous.

<http://www.csaffluents.qc.ca/rmi/projets/Presse1/index.html#intro>

Grille d'analyse d'un webquest

1. Quel est le type de tâche/recherche demandée ? La recherche est-elle totalement encadrée ? Est-elle totalement libre ? Pourquoi ?
2. Que font les apprenants de l'information trouvée ? Ils répondent à un questionnaire ? Ils retraitent l'information pour argumenter une discussion, pour produire un texte critique, ils partagent les informations avec d'autres groupes ?
3. Les apprenants travaillent-ils de manière isolée ou en groupe ? Si oui pour quoi faire ?
4. Le rôle de l'enseignant est-il celui d'un guide, un médiateur... ou est-il source unique du travail et de son évaluation ?
5. A quels apprenants de quel niveau du CECR pourriez-vous proposer ce webquest et pourquoi ?

A travers ces deux activités, il apparaît qu'il y a plusieurs niveaux de complexité de la recherche et que le résultat de cette dernière peut être plus ou moins ancré dans une réalité et créatif.

La complexité dépend bien sûr du thème abordé, mais aussi de la durée accordée au webquest.

Dans un webquest dit « court », de deux à trois heures, il s'agira pour l'apprenant d'acquérir des connaissances et de les intégrer dans différentes activités plus ou moins créatives. Dans un webquest dit « long », d'une semaine à un mois, il s'agira d'élargir et d'approfondir des connaissances. Une fois ces connaissances analysées, l'apprenant pourra reformuler, transformer ou exprimer en créant un document pour que d'autres apprenants interagissent.

Comment réaliser un webquest ?

Spécificités du webquest

Comme il a été précisé dans la première partie, un webquest s'organise autour d'un ensemble de tâches à réaliser aboutissant à un résultat final. Une des spécificités du webquest est de faire travailler l'apprenant sur des sites Internet en complète immersion en langue étrangère, l'autre spécificité est de proposer des tâches imposant l'échange, le partage ; dans ce cas, l'étudiant est en complète interaction avec ses partenaires.

Pour réaliser un webquest, l'enseignant doit :

1 - définir le contexte de cette recherche, les tâches à réaliser par les apprenants, le processus qui comprend les modalités de travail (groupe...).

En d'autres termes, l'apprenant devra-t-il effectuer sa recherche comme apprenant afin de recueillir des informations sur un thème prédéfini par l'enseignant ou mènera-t-il cette recherche en endossant un rôle autre que celui d'apprenant : un rôle de journaliste, un rôle de cuisinier, ... ?

Les apprenants vont-ils travailler seuls ou en groupe de 2 ou 3 ? Une tâche commune est-elle confiée à chaque groupe ou chaque groupe en a-t-il une différente pour ensuite partager le résultat de la recherche ?

Est-ce l'enseignant ou l'apprenant qui attribuera une tâche au groupe, ou est-ce l'apprenant qui devra choisir ce sur quoi il souhaite travailler ? Est-ce l'enseignant ou l'apprenant qui définit les objectifs du travail ?

C'est l'enseignant qui détermine la forme du résultat de la recherche. Elle peut amener les apprenants à un résultat écrit (publication, jeu ...) ou oral (simulation, exposé...) entraînant l'interaction entre apprenants.

2 - donner une liste des ressources que les apprenants doivent consulter pour recueillir les informations durant leur « mission ».

3 - établir des critères d'évaluation et propose aussi des « prolongements » possibles à ce travail de recherche.

Le schéma type d'un webquest est celui-ci :

- **Top** : c'est la page annonçant le thème ;
- **l'introduction** : définit le contexte de la recherche ;
- **le procédé** : détermine les modalités de travail ;
- **la tâche** : ce que les apprenants doivent réaliser ;
- **les liens et les ressources** : les sites et supports référencés par l'enseignant et guidant les apprenants dans leur recherche ;
- **l'évaluation** : ensemble de critères prédéterminés par l'enseignant pour évaluer le résultat de la recherche, l'implication du groupe, le choix de la présentation du résultat par le groupe...

Exemple : un webquest proposé à des apprenants de niveau B1/B2 du CECR : le thème de la recherche est «La banlieue et sa musique».

1. Dans l'« **Introduction** » : l'enseignant définit le contexte de cette recherche,
« Salut! Tu es un journaliste tessinois. En vacances à Paris, tu as lu sur un mur ce graffiti. En bon journaliste, tu veux savoir ... »
2. Dans la rubrique « **Procédé** » : l'enseignant définit le processus qui comprend les modalités de travail (groupe...)
« Vous voici en équipe de trois, vous avez choisi un thème.
Maintenant cliquez sur le titre de votre thème, vous trouverez les indications pour votre travail :
Pour faire votre travail, vous allez pouvoir utiliser Internet et les médias audiovisuels. »

3. Dans la rubrique « **Tâche** » : **l'enseignant définit** la tâche à réaliser par les apprenants,
 « Bonjour, je suis ton rédacteur en chef, j'ai su que tu voulais préparer ...
 ...si tu suis bien mes indications et tu fais du bon travail, je vais publier ton article et même organiser un cycle de conférences.
 Tout d'abord, tu vas choisir deux... »

4. Dans la rubrique « **Liens et ressources** », **l'enseignant donne** une liste des ressources que les apprenants doivent consulter pour recueillir les informations durant leur « mission » :

« **Liens et ressources**

Matériel requis pour réaliser l'activité:

feuilles, photocopieuse (de l'école), transparents, ordinateur (pour PowerPoint aussi), encyclopédies, revues, dictionnaires...

Liste des sites conseillés :

Rappeurs/rappeuses

Diam's:

http://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9lanie_Georgiades

Mc Solaar :

http://fr.wikipedia.org/wiki/MC_Solaar ... »

5. Dans la rubrique « **Evaluation** », **l'enseignant établit** des critères d'évaluation et propose aussi des « prolongements » possibles à ce travail de recherche.

On peut évaluer :

- le choix du matériel pour la mise en place de la restitution de l'information ;
- la cohérence des références retenues en relation avec le thème général.

Exemple :

évaluation recherche du matériel				
	1	2	3	points
Choix du matériel	acceptable	discret	très bien (original)	
Références à l'argument central	pertinentes	pertinentes et bien illustrées	pertinentes, illustrées de façon très efficace	

Pour aller plus loin, vous pouvez consulter ce site : <http://lyonelkaufmann.ch/histoire/medias-echologies/webquest/>, qui permet à nouveau de faire le point sur le concept et les spécificités des webquests. Il a été élaboré par un professeur formateur en charge de la didactique de l'histoire à la HEP-VD, à Lausanne en Suisse.

Evaluer un Webquest

Si un enseignant veut élaborer ou utiliser un webquest disponible sur la toile, quels sont les critères qu'il doit prendre en compte pour évaluer ce webquest et constater ses limites ? Ces critères peuvent recouvrir trois grandes catégories. Il s'agit de l'aspect esthétique, l'aspect technique et l'aspect méthodologique.

L'aspect esthétique repose sur l'attrait visuel et la navigation :

- Les éléments graphiques **illustrent-ils** le thème ? **Contribuent-ils à la compréhension** des notions, idées ? Les différentes polices, couleurs, animations **favorisent-elles la lisibilité** ?
- **La navigation** est-elle facile ? L'apprenant est-il clairement dirigé vers les informations ? **Le parcours** est-il confus, manque-t-il de logique ? L'apprenant risque-t-il de **se perdre** et de ne plus savoir où aller ?

L'aspect technique repose sur des questions d'ordre technique :

- Existe-t-il des **liens inactifs**? La **mise en page** est-elle bouleversée lorsque l'utilisateur y accède ? Y-a-t-il des **erreurs** orthographiques ou grammaticales ?

L'aspect méthodologique :

L'introduction	L'introduction est-elle artificielle , ou plonge-t-elle les apprenants dans une séquence suscitant leur intérêt ? Correspond-elle aux compétences techniques des apprenants ? L'introduction prépare-t-elle le lecteur à ce qui suit en projetant le contenu de la séquence et les différentes étapes ? Prend-elle en compte les acquis de l'apprenant ? Des rôles sont-ils attribués pour aider les apprenants à comprendre des perspectives différentes et /ou à partager des responsabilités dans l'accomplissement de la tâche ?
La tâche	La tâche est-elle adaptée au programme de langue et au niveau du CECR ? La tâche suscite-t-elle la réflexion ? Va-t-elle au-delà de la compréhension ? La tâche mobilise-t-elle des compétences d'organisation, de synthèse de différentes informations, de sélection, d'approfondissement pour aboutir à un résultat ou créer un produit ? La tâche renvoie-t-elle au vécu des apprenants ? Ou faut-il simplement comprendre et reproduire les informations trouvées sur Internet et répondre à des questions ?
Le processus/le procédé	Le processus/le procédé est-il assez clair ? Les pistes sont-elles suffisantes, manque-t-il des informations ? Les apprenants risquent-ils de se perdre ? Chaque apprenant sait-il où il en est et quelle est la prochaine étape ? Quels sont les outils fournis aux apprenants pour recueillir les informations ? Quels sont les outils et stratégies fournis à l'apprenant pour repérer et construire les connaissances indispensables à la réalisation de la tâche ? Les activités proposées sont-elles en cohérence avec la tâche à accomplir ?
Les ressources	Les ressources sont-elles pertinentes et suffisantes ? Y-a-t-il trop ou pas assez de ressources pour que l'apprenant puisse accomplir sa tâche. Y-a-t-il trop de ressources pour le temps imparti ? Les ressources sont-elles variées ? Est-il nécessaire d'utiliser Internet pour trouver ces ressources ?
L'évaluation	Les critères d'évaluation sont-ils définis ? Mesurent-ils clairement les savoirs (connaissances sur..) et savoir-faire (être capable de) manifestés par l'apprenant nécessaires pour réaliser cette tâche ?

Activité 3

Allez sur : http://esls.net/enquetes/francais_gen.htm

Choisissez un webquest puis, à l'aide des questions ci-dessus, évaluez le webquest sélectionné.

Séquence 9

Les projets et simulations globales

Définition et catégorie de projets

Comme pour les webquests, **le projet est une activité pratique centrée sur la tâche aboutissant à un résultat concret**. Cette activité met donc encore une fois l'apprenant au centre de son apprentissage. Par conséquent, le projet est donc une activité planifiée par l'enseignant ou l'apprenant dans un contexte d'immersion, notamment en français langue étrangère.

Le projet peut naître d'un événement externe à l'apprentissage, par exemple, faire participer les apprenants à un concours, ou à un projet institutionnel comme organiser une visite extrascolaire, ou bien encore il peut être **directement lié à l'apprentissage**, si l'enseignant a identifié une difficulté particulière chez ses apprenants, ou enfin il peut correspondre à un besoin identifié par l'apprenant ou l'enseignant. Dans ce type d'activité, il est important que l'enseignant **implique réellement les apprenants en instaurant une vraie négociation** afin **d'éveiller leur curiosité et leur laisser un espace d'initiative, de créativité et de décision**.

L'étape de présentation d'un projet est donc importante : c'est à ce moment-là **que, d'une part, sont expliqués les enjeux d'un projet et que d'autre part, il faut susciter la motivation des apprenants** de manière à ce qu'ils se sentent capables de réaliser le projet, qu'ils sachent si le résultat final aura une contrepartie (modalités d'évaluation) et si le projet sera utile. La participation et l'engagement de l'apprenant dans le projet dépendent en effet de la condition de ces trois facteurs réunis.

« Il s'agit d'une forme de pédagogie dans laquelle l'apprenant est associé de manière contractuelle à l'élaboration de ses savoirs. Le moyen d'action de cette pédagogie est fondé sur la motivation des élèves, suscitée par l'aboutissement à une réalisation concrète, traduite en objectifs et en programmation. Elle induit un ensemble de tâches dans lesquelles tous les élèves peuvent s'impliquer et jouer un rôle actif, qui peut varier en fonction de leurs moyens et intérêts. La mise en œuvre d'un projet permet d'atteindre des objectifs d'apprentissage identifiables, figurant au programme d'une ou plusieurs disciplines, de développer des savoirs, savoir-faire et savoir-être liés à la gestion de projet ainsi que la socialisation des apprenants. »²⁶

Il existe trois grandes catégories de projets :

- Les **productions destinées à être écoulées sur le marché** : repas d'un restaurant d'école, production d'un élevage, d'un objet artisanal, service, enquête...
- Les **produits médiatiques** : film, montage diapos, cédérom, pièce de théâtre, exposition, site Internet...
- Les **actions tournées vers le groupe lui-même tout en favorisant un contact avec l'extérieur** : voyage, correspondance scolaire, visite d'un musée, d'une entreprise... »²⁷

26 Rédaction : Haydée Maga - Mise à jour : 30/06/06 © Franc-parler.org http://www.francparler.org/dossiers/projets_introduction.htm Rédaction : Haydée Maga - Mise à jour : 30/06/06 © Franc-parler.org

27 Rédaction : Haydée Maga - Mise à jour : 30/06/06 © Franc-parler.org, http://www.francparler.org/dossiers/projets_introduction.htm

Quel que soit le projet, il s'inscrit toujours dans un contexte précis et amène toujours à un résultat identifiable :

Exemples

• Productions destinées à être écoulées sur le marché

<http://fc.ecs.qc.ca/~dion/sec3/banquet.htm>

Pour ce projet, ce sont les élèves de français langue seconde qui ont lancé l'idée de « faire la fête » avec plein de bonnes choses à « bouffer » (contexte). L'enseignante a donc eu l'idée d'organiser un banquet.

Toutes les personnes de la classe devaient inviter quelqu'un à ce repas de fête et parler en français toute la durée du repas (résultat).

• Produit médiatique

<http://www.ac-nancy-metz.fr/enseign/lettres/college/sequencecollege/cromphot.htm>

Il s'agit ici d'un «Roman policier sous forme de roman-photo», réalisé en 1999-2000 avec une classe de collège (résultat). Ce parcours a été proposé pour répondre aux nécessités du programme et à plusieurs difficultés éprouvées par les élèves» (contexte).

• Projets favorisant un contact avec l'extérieur

<http://prof-inet.cslaval.qc.ca/ficheProjet.php?noid=668>

Ce projet a été proposé à des élèves de 15 ans de 1ère année du Centre d'Apprentissage du Canada. L'idée est de connaître différents coins de leur pays (contexte). Il s'agissait ici de : « Corresponder avec le plus grand nombre d'écoles francophones de différents coins du Canada afin de créer un site web et une exposition à notre école pour la semaine de la fierté française » (résultat).

Aspect pédagogique d'un projet

Il s'agit presque toujours d'une suite d'activités amenant à un résultat.

Déroulement :

- prise de connaissance de la consigne, tâches ou mission ;
- mobilisation des connaissances et recueil d'informations ;
- traitement des informations ;
- restitution des informations traitées ;
- discussion, justification négociation.

Dans le module de Didactique, trois moments sont identifiés dans la séquence de cours :

- le temps pédagogique : prise de connaissance et organisation du projet ;
- le temps didactique : apport linguistique, par exemple, lors de la restitution d'informations
- le temps de réalisation : le recueil d'informations.

Aspect méthodologique :

Apprentissage par tâche.

Activité 1

Consultez le document 3.

Quel est le type de projet ?

Retrouvez les 5 étapes du déroulement :

1. Prise de connaissance de la consigne, tâches ou mission
2. Mobilisation des connaissances et recueil d'informations
3. Traitement des informations
4. Restitution des informations traitées
5. Discussion, justification négociation

Illustrez vos réponses par des exemples.

Activité 2

Consultez le document 4.

Quel est le type de projet ? Complétez le tableau.

Type de projet	Ressources	Résultat attendu	Rôle de l'enseignant

Les projets collaboratifs

F. Mangenot définit le **projet collaboratif** comme un **ensemble de tâches amenant des apprenants distants à communiquer entre eux**. Ces projets conduisent les apprenants à rassembler et analyser des informations dans le cadre de la réalisation d'une tâche avec l'aide éventuelle d'un expert du domaine.

Il ressort de cette définition que ce sont la communication et la collaboration entre groupes d'apprenants qui font la spécificité de ce type de projet. Il s'agit donc ici de proposer des activités (au sens large du terme) qui permettent de favoriser, à la fois, les échanges linguistiques, puisque l'apprenant utilise la langue cible en **situation de communication réelle**, et les échanges **culturels** entre apprenants ou entre classes.

Ces activités peuvent prendre des formes différentes. Elles peuvent amener les apprenants à créer des documents (écriture thématique), à élaborer et à publier des pages web, à communiquer grâce au blog et au courrier électronique permettant ainsi d'utiliser les outils de communication à des fins pédagogiques dans l'enseignement du français langue étrangère. En général, les contacts ont lieu entre classes entières, mais ils peuvent aussi se dérouler entre élèves ou groupes d'élèves. Deux classes au minimum doivent y participer, les objectifs principaux étant :

- la **découverte de l'Autre** grâce aux contacts et aux échanges,
- l'**apprentissage de l'interculturel**, entraînement au travail de groupe,
- l'**apprentissage des technologies** de l'information et de la communication.

Communiquer

Les projets favorisant l'interaction entre apprenants sont multiples. Il peut s'agir de projet de **type jumelage**. Ce type d'activité permet aux apprenants de communiquer par **courrier électronique** (permettant la communication en différé) ou par « **chat** » (permettant la communication en temps réel). C'est un type de correspondance individuel.

Cette communication peut être réalisée **de classe à classe sur un projet commun**. Les classes réfléchissent ensemble sur un thème et échangent sur le sujet.

Exemples de descriptifs proposés par des enseignants de français langue seconde pour un public d'adolescents :

- <http://prof-inet.cslaval.qc.ca/ficheProjet.php?noid=478>
- <http://www.momes.net/amis/groupeamis4.html>

Les échanges peuvent également **se faire avec un « invité »**, auteur, spécialiste, expert quel que soit le domaine.

Ce mode de communication permet de développer **l'aide personnalisée**, par exemple : « Allôprof » permet d'offrir des services gratuits d'aide aux devoirs (<http://www.alloprof.qc.ca/>).

Ce type d'activité permet également la mise **en place de jeux de rôle**. Dans ce cas, les apprenants s'attribuent un rôle ou l'enseignant le leur attribue.

Exemple : <http://prof-inet.cslaval.qc.ca/ficheProjet.php?noid=170>

Autres activités

La « télécollaboration » est une « activité structurée » qui se réalise à distance. Ce type de projet a **pour objectif la recherche, l'analyse et l'organisation d'informations dans le cadre de la réalisation d'une tâche**. L'exploitation de ces ressources peut **aboutir à des échanges d'informations, à la création d'une banque de documents, à la création d'un journal ou d'un roman...** Ces activités permettent **de renforcer les compétences de sélection, d'analyse et de synthèse d'informations des apprenants, d'élaborer des pages web ou de publier sur la Toile...**

Exemple de travail de collecte de données:

<http://prof-inet.cslaval.qc.ca/ficheProjet.php?noid=668>

Allez sur http://prof-inet.cslaval.qc.ca/fam_vue.php . Vous y trouverez une multitude de projets classés sous trois grandes rubriques : la « communication interactionnelle », la « cueillette d'informations » et la « résolution de problème ».

Même si les projets sur ce site sont proposés par des enseignants du primaire ou secondaire, certains sont tout à fait transférables en français langue étrangère.

Apprendre une langue en Tandem grâce à Internet

Exemple : <http://www.telecom-paristech.fr/tandem/etandem/etindex-fr.html>

L'apprentissage en e-tandem, offre la **possibilité à deux apprenants de langues maternelles différentes de travailler ensemble** en abordant des sujets qui les intéressent dans les deux langues. Cet échange peut se faire par courrier électronique, chat, forum, blog, **à l'écrit** mais également **à l'oral** grâce au service de téléphonie gratuite sur Internet. Cet apprentissage repose sur **deux spécificités importantes : l'autonomie et la réciprocité**. L'autonomie, car chacun des deux apprenants déterminent ses propres objectifs et la réciprocité car la durée de l'échange doit être de même durée pour les deux partenaires.

Pour aller plus loin, allez sur la page web suivante et naviguez :

<http://www.telecom-paristech.fr/tandem/learning/idxfra11.html>

Cette page vous donnera des informations complémentaires sur les principes, les organisateurs et une bibliographie concernant le Tandem.

Cette autre page vous donnera des informations supplémentaires sur le fonctionnement et ce que les apprenants peuvent apprendre grâce au e-tandem :

<http://www.telecom-paristech.fr/tandem/etandem/etindex-fr.html>

Ce type d'apprentissage peut faire partie intégrante d'un cours ou peut être proposé comme activité parallèle à un cours.

Sur la page suivante, <http://tandem.ac-rouen.fr/tandem/kultur/francais/index.html> . vous trouverez des exemples de tâches possibles pour le Tandem à distance. Il y a des activités autour de la ville, de l'espace de l'histoire... ce sont des activités écrites.

Sur cette autre page : <http://www.telecom-paristech.fr/tandem/tandem/tasks-fr.html>, vous trouverez des activités à proposer en face à face, à l'oral. Il s'agit d'échanger des expériences, de faire connaissance...

Les simulations globales

Les simulations globales sont des sortes de jeux de rôle ou simulations. Dans ce type d'activité, il s'agit de proposer aux étudiants une situation de communication fictive dans laquelle ils joueront un rôle. Le résultat de cette activité aboutira à une production orale ou écrite.

Exemple

Situation : vous avez décidé de passer une semaine à Lille avec des amis. Vous allez sur le site de l'office de tourisme de Lille pour organiser votre week-end. Vous définissez votre budget. Un groupe repère les hôtels, un autre groupe les activités culturelles possibles, un troisième groupe les restaurants et les spécialités à découvrir.

Production orale : Vous vous téléphonez pour informer vos amis sur ce que vous avez trouvé et faire des choix.

Production écrite : Vous envoyez une carte électronique de Lille à vos amis.

Activité 3

Quels sont les grands principes des projets collaboratifs ? Complétez cette définition :

Un projet collaboratif est une qui se réalise à
Les apprenants utilisent un ou plusieurs outils de pour échanger, rassembler et/ou analyser des informations, grâce à, dans le cadre de la réalisation d'une Les échanges peuvent se dérouler entre, ou entre classes. La classe initiatrice du projet peut vouloir s'associer à une seule ou à plusieurs autres classes

Plusieurs outils ou moyens peuvent être utilisés pour la et le partage des informations :, le
L'audioconférence, la vidéoconférence, le Web, etc., ainsi que les variantes de ces moyens, comme les blogues, les wikis... Tout peut être échangé : des textes, des, des et autres documents variés. Généralement, le moyen de communication est choisi pour son adéquation à la tâche et à la nature des échanges.

Activité 4

Vous êtes enseignant(e) de français langue étrangère :

Allez sur http://prof-inet.cslaval.qc.ca/fam_vue.php. Choisissez un projet, dans une des trois catégories, que vous pourriez exploiter en classe de français langue étrangère et répondez à ces questions.

Quel est le type de projet ? Quel est le type d'échanges induits par ce projet, quel sera le produit/le résultat final? Dans quel contexte ? A quel niveau du CECR pourrait-il être exploité?

L'intérêt du projet collaboratif réside dans le fait que travailler avec d'autres permet d'élargir son champ d'apprentissage d'une manière très motivante pour une classe. Le fait de partager des avis sur un intérêt commun ou de rentrer en contact avec des experts ou collaborateurs instaure une autre dynamique d'échange d'idées et de travail en commun : cela permet, par exemple, de proposer à des internautes de participer à la création de documents, à l'élaboration de page web sur des thèmes divers et variés...

Séquence 10

Intégrer les ressources pédagogiques en ligne à sa séquence d'enseignement/apprentissage

Les ressources pédagogiques

Dans les séquences précédentes, quatre types de ressources pédagogiques ont été présentées :

- les exercices ;
- les webquests ;
- les projets ;
- les simulations globales.

Il est clair que, quelle que soit la ressource pédagogique utilisée, l'objectif final dans l'apprentissage d'une langue est que **l'apprenant soit capable d'utiliser cette langue en tant qu'acteur social dans sa vie quotidienne**, que ce soit dans le domaine public, privé, éducationnel ou professionnel. Cette capacité à agir en langue étrangère s'acquiert en développant des **compétences communicatives**.

Ces compétences regroupent

- **les compétences pragmatiques** : les savoir-faire (les actes de parole...),
- **les compétences linguistiques** : les savoirs (grammaire, lexique, phonétique),
- **les compétences sociolinguistiques** : les savoir-être (la gestuelle...).

En transversale, il est important d'ajouter la notion de

« **savoir-apprendre**, qui mobilisent tout à la fois des savoir-être, des savoirs et des savoir-faire et s'appuient sur des compétences de différents types. En la circonstance, « savoir-apprendre » peut aussi être paraphrasé comme « savoir/être disposé à découvrir l'autre », que cet autre soit une autre langue, une autre culture, d'autres personnes ou des connaissances nouvelles »²⁸.

La compétence à communiquer langagièrement sera mise en œuvre dans la réalisation **d'activités langagières** telles que :

- **la réception** (écrite et orale) : lire et écouter ;
- **la production** (écrite et orale) : écrire, parler ;
- **l'interaction** : parler avec quelqu'un/écrire à quelqu'un/échanger ;
- **la médiation** : expliquer à quelqu'un quelque chose, traduire...

Ces 4 types d'activités langagières s'acquièrent grâce à un travail à partir de ressources spécifiques comme le montre le tableau ci-dessous.

Réception	Ressources écrites : http://doc.vichy-universite.com/index.pl/a1ce Ressources sonores : http://www.rfi.fr/lffr/questionnaires/094/questionnaire_280.asp Ressources vidéo : clip, journaux, série tv... http://www.TV5.org/TV5Site/enseigner-apprendre-francais/fiche_emission.php?id=1129
Production	Tous types d'écrits : lettres, rapports, comptes rendus, résumés, synthèses ... http://www.ac-nancy-metz.fr/enseign/lettres/college/sequencecollege/cromphot.htm http://www.polarfle.com/classe/role/imgHasa2.htm http://www.bonjourdefrance.com/n9/misit1.htm Toutes présentations orales : exposés, cours, conférence... http://www.polarfle.com/classe/alibi.htm http://www.edufle.net/La-simulation-globale
Interaction	Ecrit : chat, forum Conversation téléphonique : http://www.slf.ruhr-uni-bochum.de/tandem/tasks-fr.html Meeting, réunion (plusieurs interlocuteurs) : http://francaisenligne.free.fr/parler/activites.php
Médiation	Traduire, transmettre, rapporter une information : http://www.tabac-webquest.ch/hilfe_lehrende

Ces ressources variées, mises gratuitement à la disposition de l'enseignant, démontrent que l'utilisation de l'ordinateur en cours n'est ni perçu comme un gadget, ni réduit à la seule consolidation de savoirs linguistiques à travers des exercices. Ces ressources démontrent que c'est un formidable outil qui a son rôle à jouer dans l'apprentissage des langues. Mais, pour cela, il **faut que l'enseignant sache l'utiliser** et qu'il se pose les bonnes questions avant toute introduction de l'outil dans sa séquence de cours. Pour que l'apprenant tire pleinement profit du travail sur ordinateur, il est nécessaire que l'enseignant se demande **comment, quand et pourquoi** il va proposer ce type d'activités.

L'intégration de cet outil peut se faire à différents moments de la séquence d'enseignement / apprentissage. Le choix de ce moment dépend d'un certain nombre d'éléments pour que l'appropriation des savoirs soit efficace.

Quels sont les éléments à prendre en compte ? Observez le tableau ci dessous :

Le « quoi »	Quelle ressource l'enseignant va-t-il sélectionner pour quel besoin et quelle tâche ?
Le « pourquoi »	Que va apporter cette ressource par rapport aux autres utilisées dans sa séquence de cours ?
Le « pour qui »	Quel est le public ?
Le « pour quoi faire »	Quel est le résultat attendu ? Quel sera le travail, l'implication réels de l'étudiant ? Quelles sont ou quelle est la compétence travaillée ?
Le « quand »	A quel moment dans la séquence proposer cette ressource : avant, pendant, après la séquence de classe ?
Le « comment »	Quelle est l'organisation matérielle : où et quand ? Quelles seront les modalités de travail : en individuel, en autonomie, en groupe, en semi-autonomie ?

Exemple

Allez sur cette page de site :

<http://www.bonjourdefrance.com/n11/jeux/oiebdf.html>

Le « quoi »	C'est un jeu qui permet de vérifier des savoirs linguistiques sur le présent de l'indicatif.
Le « pourquoi »	Pour proposer une activité ludique en fin de semaine.
Le « pour qui »	Niveau A1 du français langue étrangère.
Le « pour quoi faire »	Il permet de vérifier les acquis. Impliquer les étudiants dans un jeu. La compétence est linguistique.
Le « quand »	Après avoir fait des exercices de systématisation en classe.
Le « comment »	Cette activité se déroulera en classe, en équipe.

Activité 1

Vous êtes enseignant et vous voulez utiliser cette activité dans votre classe :

<http://bibliolangues.free.fr/conception/parcours%20culturel/Lyon.htm>

Consultez cette activité et complétez le tableau ci-dessous.

Le « quoi »
Le « pourquoi »
Le « pour qui »
Le « pour quoi faire »
Le « quand »
Le « comment »

Activité 2

Vous êtes enseignant et vous voulez utiliser dans votre classe l'activité proposée dans le document 5 de votre fascicule de documents.

Lisez l'activité et répondez aux questions en complétant le tableau ci-dessous :

- Quelles sont les différentes tâches proposées ?
- A quelles activités langagières correspondent-elles ?
- Quelles sont les ressources utilisées ?
- Quel est le résultat attendu après chacune des tâches ?

Ressources	Tâches	Activités langagières	Résultats attendus

Sélectionner une ressource

Écrire un scénario d'apprentissage médiatisé comprenant des tâches (de recherche d'informations, de traitement de l'information ou de restitution de l'information) implique la sélection des ressources qui est fondamentale pour atteindre les objectifs fixés à la fin de la séquence d'enseignement / apprentissage.

La sélection d'une ressource s'effectue **pour** réaliser une tâche principale, le problème à résoudre et son scénario, ou **pour** effectuer une tâche secondaire, construction des compétences nécessaires permettant de mener à bien la tâche principale (selon les besoins des apprenants).

Ainsi, le 'Pour quoi faire' implique de travailler sur différentes compétences, à savoir :

- **Pour intégrer les activités dans la réalisation d'une microtâche** (tâche intermédiaire) **nécessaire à l'accomplissement de la tâche.**
- **Pour développer des habiletés et connaissances langagières ou socioculturelles.**
Toutes les habiletés ou connaissances langagières travaillées trouvent leur place au sein d'un scénario permettant de réaliser des tâches .
- **Pour accroître le degré d'implication des apprenants et des enseignants.**
En effet, grâce aux supports médiatisés, aussi bien l'enseignant que l'apprenant ont accès à des contenus authentiques et contemporains aussi bien socialement, linguistiquement que culturellement car le scénario propose un obstacle à dépasser qui favorise un enjeu intellectuel véritable.
- **Pour stimuler la communication entre apprenants.**
Par exemple en créant un déficit d'information (information gap) en introduisant une tâche à résoudre qui nécessite la mise en commun de plusieurs informations chacune détenue par un seul apprenant (élucidation d'un crime, cf. la méthode 'Scénario 1' chez Hachette Fle) où le travail de groupe est une nécessité absolue (permettant de gérer l'hétérogénéité de niveau du groupe) et où il est limité dans le temps.

- **Pour adapter le scénario au niveau des apprenants.**

Des niveaux débutants aux niveaux avancés, c'est la tâche à résoudre qui statue la difficulté de l'activité (attention à certains contenus plus délicats à traiter que d'autres).

Les TIC fournissent alors de multiples supports d'apprentissage (DVD, Cédérom, sites Internet pédagogiques) permettant d'appliquer une pédagogie différenciée notamment lors de la phase de 'remédiation'.

- **Pour gérer l'hétérogénéité du groupe.**

Les supports médiatisés permettent de différencier les tâches, les rythmes de travail stimulant les apprenants ayant un meilleur niveau de français par un accompagnement individualisé et progressif.

- **Pour exploiter l'image de chaque support.**

Grâce à la dimension visuelle des supports, photos, vidéos, animations vont pouvoir venir compenser l'incompréhension de certains éléments écrits ou oraux (stratégies de compensation).

L'enseignant guide à l'aide de questions ouvertes adaptées au niveau du groupe.

- **Pour garder vos supports sur Cédérom.**

Grâce aux logiciels Téléport pro ou Memoweb, vous pouvez, par exemple, sauvegarder les contenus de vos sites préférés, tout en vous assurant de la qualité des sites (privilégier les sites officiels à Wikipédia ou autres).

Voici, par exemple, trois scénarios sélectionnés en vue d'atteindre les objectifs que l'enseignant aurait pu se fixer.

Grâce aux ressources sélectionnées, les apprenants vont pouvoir travailler les cinq compétences en accomplissant des tâches qui permettent de les impliquer car ils ont comme finalité la résolution du problème posé par le scénario.

1. Scénario: 'Relayer le Tour de France'

Allez sur le site :

http://fromulus.chez-alice.fr/html/simulation/simu_index.htm

Vous trouverez un exemple de simulation globale sur le Tour de France où les apprenants jouent le rôle des journalistes, des spectateurs et de la caravane qui suit le Tour.

Afin de pratiquer les cinq compétences et ce grâce aux ressources de documentation et de communication que proposent Internet, les apprenants motivés par des situations 'réelles' se documentent et produisent des textes pour communiquer en français avec les autres binômes.

Ils découvrent également un événement sportif médiatisé et les régions traversées par le Tour.

Résumons le 'pour quoi faire' ou les 'objectifs visés' :

- pour faire travailler les cinq compétences ;
- pour développer des habiletés et connaissances langagières ou socioculturelles ;
- pour intégrer les activités dans la réalisation d'une microtâche nécessaire à l'accomplissement du scénario.

Ce tableau présente des activités langagières permettant de réaliser une des tâches du scénario 'Relayer le Tour de France' grâce aux ressources et outils sélectionnés.

Ressources et outils	Scénario	Tâche(s)	Activités langagières
Recherche : site, vidéo Communication : Création d'une page web Traitement de texte Imprimante	Relayer le Tour de France	Rédiger un compte-rendu de la journée	Lire et écrire un compte rendu Utiliser le style journalistique

2. Scénario: 'Organiser la visite du musée d'Art de Singapour'

Allez sur le site :

<http://peinturefle.free.fr/indexrally.htm>

et sur le site:

http://visitsingapore.com/publish/stbportal/fr/home/what_to_see/museums/singapore_art_museum.html

Vous trouverez des idées de tâches permettant de réaliser le scénario 'Organiser la visite d'un musée'.

Le site 'peinture fle' a été créé pour aider les enseignants à traiter l'image iconographique avec leurs groupes classes en imaginant des tâches à réaliser grâce à des sites authentiques.

Résumons le pour quoi faire ou les 'objectifs visés' :

- pour créer un scénario (qui peut s'inscrire dans un événement culturel) ;
- pour accroître le degré d'implication des apprenants et des enseignants ;
- pour stimuler la communication entre apprenants.

Ce tableau reprend le scénario « Organiser la visite du musée de Singapour » ainsi que les tâches nécessaires à l'accomplissement du projet qui se réalisent grâce aux ressources et outils sélectionnés.

Ressources et outils	Scénario	Tâche(s)	Activités langagières
Les sites proposés	Organiser la visite du musée de Singapour	Téléphoner pour organiser une visite de groupe Répondre à un questionnaire à l'aide de renvois sur des sites authentiques	Lire et écrire des critiques d'œuvres artistiques Comprendre un questionnaire et y répondre

3. Scénario: 'Protégeons notre environnement en gérant bien nos ordures'

Allez sur le site de l'école Paul Fort :

<http://www.ecole-paulfort.com/zinadoordures.php>

Les enfants d'une classe de CM2 au Burkina Faso ont pris des résolutions concernant leur école : jeter chaque déchet dans la poubelle recyclable qui correspond.

Internet se prête en effet très bien à la création de cours abordant les thématiques actuelles et civilisationnelles en donnant envie d'approfondir les thèmes abordés en suivant un axe de recherches.

Résumons le pour quoi faire ou les 'objectifs visés' :

- pour créer un scénario (qui peut s'inscrire dans un événement culturel),
- pour accroître le degré d'implication des apprenants et des enseignants,
- pour gérer l'hétérogénéité du groupe qui renforce leurs compétences de sélection et d'analyse en fonction des différents niveaux des élèves.

Le tableau ci-dessous reprend un exemple de scénario utilisant les ressources sélectionnées.

Ressources et outils	Scénario	Tâche(s)	Activités langagières
Le site proposé	Protéger notre environnement	Gérer nos ordures	Organiser le recyclage des déchets

Il est toujours utile de consulter ce site pour avoir des idées d'activités :

<http://www.franparler.org/fiches.htm>

Ex : « travailler sur des supports authentiques (vidéos) » et en particulier « des simulations, quiz, tests ou jeux » qui permettent de découvrir en français les gestes écologiques.

Activité 3

Mise en situation

Vous enseignez à l'Alliance Française de Katmandou.

Votre groupe se compose de 10 étudiants de niveau B2 du CECR (utilisateurs indépendants).

Vous donnez deux fois deux heures (18h - 20h) de cours par semaine et utilisez une méthode de français général.

Voici, par exemple, trois sites sélectionnés :

1. <http://www.charente-escargots.com/>
2. <http://www.uqtr.ca/argot/menu.html>
3. <http://users.skynet.be/courstoujours/>

A quels besoins allez-vous remédier en les utilisant ? Associez les sites aux besoins décelés et justifiez votre choix.

Besoins décelés :

- développer des habiletés et des connaissances linguistiques,
- faire une recherche qui peut amener à une simulation ou à créer un scénario (qui peut s'inscrire dans un événement culturel).

Activité 4

Mise en situation

Vous enseignez à l'Alliance Française de Londres.

Votre groupe se compose de 15 apprenants niveau SEUIL (niveau B1 du CECR).

Vous donnez deux fois deux heures trente (18h15 - 20h45) de cours par semaine et utilisez une méthode de français général.

Voici, par exemple, trois sites sélectionnés :

1. <http://www.polarfle.com/>
2. <http://www.dramaction.qc.ca/index.php>
3. ,

A quels besoins allez-vous remédier en les utilisant? Associez les sites aux besoins décelés et justifiez votre choix.

Besoins décelés :

- développer des habiletés et des connaissances linguistiques,
- faire une recherche qui peut amener à une simulation,
- créer un scénario (qui peut s'inscrire dans un événement culturel).

Partie 3

Conception de scénarios pédagogiques intégrant les technologies de l'information et de la communication

► Contenu

Séquence 11

Besoins et ressources

Séquence 12

Différents types de dispositifs

Séquence 13

La scénarisation

Séquence 14

Mise en place et évaluation

Rappel théorique

Tout d'abord, l'enseignant invite les apprenants à prendre connaissance du scénario ou projet décliné en tâches ou missions à accomplir. Ensuite, les apprenants se rendent sur Internet pour réaliser à bien les tâches qui leur incombent. Il s'agit de comprendre un document et d'en extraire des informations qui leur seront utiles. Ces informations sont ensuite traitées en opérant par exemple une classification hiérarchisée. Ensuite, les apprenants retraitent les informations en les résumant ou en les complétant grâce à des précisions (simulation d'un entretien téléphonique, par exemple, où on va pouvoir obtenir des informations complémentaires). Enfin, ces informations peuvent être transmises à un tiers par le biais d'un exposé, d'une page Web, d'un blog, etc., pour ensuite être discutées, retransmises...

Pour mener à bien ces tâches, l'enseignant devra établir :

- une analyse des besoins de son public de manière succincte ;
- l'écriture du scénario (la conception du problème à résoudre) ;
- la construction des tâches pour atteindre ses objectifs (tâches principales et tâches secondaires (incluant les compétences nécessaires pour mener à bien ces tâches) ;
- l'interface : la mise en place au sein du dispositif,
- l'évaluation formative et sommative.

En amont :

- la définition des besoins ;
- l'écriture du scénario en choisissant l'input (obstacles à dépasser favorisant un enjeu intellectuel véritable) ;
- la scénarisation (description des différentes tâches principales et intermédiaires permettant de mener à bien le scénario.

Pendant :

- l’accompagnement.

En aval :

- la rétroaction ou feed-back,
- l’évaluation.

Voici enfin trois conditions pour écrire un scénario médiatisé :

- tout d’abord, le scénario propose des tâches réalistes de traitement de l’information (susceptibles de se produire dans la vraie vie hors des lieux d’apprentissage) ancrées dans un contexte approprié ;
- ensuite, le scénario crée une expérience laissant place à l’erreur, il est perfectible car, trop figé, il s’éloigne d’une situation authentique ;
- enfin, il se fonde sur des expériences antérieures et implique l’évolution des représentations lors de la confrontation avec les autres : comprendre les autres pour pouvoir comprendre sa place dans le monde...

Séquence 11

Besoins et ressources

L’analyse des besoins

L’analyse ou définition des besoins est une phase obligatoire à la conception du scénario. Chaque critère d’analyse va être pris en compte pour définir le public et le niveau mais surtout pour définir la situation d’apprentissage pouvant être améliorée par l’utilisation de supports médiatisés.

Cette phase permet d’aboutir à la conception d’un ou plusieurs scénarios qui, comme on l’a vu précédemment, se déclinent en différentes étapes.

L’analyse ou définition des besoins peut prendre la forme du questionnement suivant :

Qui ? Quoi faire ? Comment ?

Qui ?	Faire la description du public cible : le niveau des apprenants, leur nombre, éventuellement leurs langues maternelles, leurs origines ethniques, le type de clientèle (présente temporairement, sur le long terme, en cours individuel, en cours collectif, etc.). Identifier leurs connaissances en informatique , leur expérience avec les logiciels utilisables ou bien même si certains présents dans le groupe sont des apprenants ‘ressources’ (maîtrisant l’outil informatique).
Quoi faire ?	Identifier la situation d’apprentissage pouvant être améliorée par les TIC. Analyser une situation qui permette de « co-agir » de façon à faire émerger les éléments utiles à la conception du scénario (choix de l’input).
Comment ?	Quelles sont les ressources dont vous disposez et quelles sont les contraintes du contexte institutionnel ? Combien d’ordinateurs sont mis à votre disposition (avec Internet ou non) ? Devez-vous réserver un laboratoire ou le centre multimédia ? Existe-t-il des personnes ressources (documentalistes, informaticiens, etc.) ? Quelles sont les compétences et habiletés des enseignants concepteurs (créations de blogs, utilisation du tableau blanc interactif, création de sites Web...) ? Toutes ces questions pour faciliter la réalisation des activités et orienter vos choix.

Exemple

Vous enseignez à l'Alliance Française Paris Ile de France.
Vous donnez 18 heures de cours par semaine.
Vous voulez faire travailler vos étudiants en français oral.

Qui ?	Public cible Adultes de niveau B1. Le CECR (Cadre Européen Commun de Référence) définit le niveau B1 de cette façon : « (...) Peut raconter un événement, une expérience ou un rêve, décrire un espoir ou un but et exposer brièvement des raisons ou explications pour un projet ou une idée. » ²⁹ Type de clientèle Présente temporairement ou sur le long terme en cours collectif. Connaissances en informatique Le public cible possède des connaissances assez sommaires de l'outil informatique (utilisation de courriels, de DVD, de logiciels permettant d'opérer des achats sur Internet).
Quoi faire ?	Situation d'apprentissage Consolider des compétences communicatives (enseignées en cours de français général).
Comment ?	Ressources et contraintes du contexte En classe ou en salle multimédia.

Tous ces paramètres vont nous permettre de préparer progressivement tout type de scénario en n'oubliant aucun des éléments abordés.

Activité 1

Mise en situation

Lors d'une année passée à l'étranger, vous enseignez à des adultes de niveau A2 au sein de l'Alliance Française de Denver, dans le Colorado aux Etats-Unis. Il s'agit d'un public monolingue, présent sur le long terme. Les Américains présents ne côtoient que très rarement des personnes de nationalité française ou appartenant à un pays francophone.

Faites l'analyse des besoins sachant que le CECR (Cadre Européen Commun de Référence) définit le niveau A2 de cette façon:

« (...) Peut décrire avec des moyens simples sa formation, son environnement immédiat et évoquer des sujets qui correspondent à des besoins immédiats. »²⁹

Les éléments suivants ont été placés dans le désordre. Remplacez-les de manière cohérente dans le tableau ci-dessous:

1. Comment ?

2. Qui ?

3. Situation d'apprentissage :

Aborder des compétences communicatives (enseignées en cours de français général). Lexique des sorties, de l'alimentation.

Objectifs socioculturels : le restaurant, la cuisine régionale française.

Objectifs transversaux : comprendre les autres élèves.

4. Quoi faire ?

²⁹ CECR, p. 25.

5. Ressources et contraintes du contexte:

Scénario à réaliser dans un local autre que l'Alliance Française. Par exemple à la « Denver Public Library », bibliothèque municipale de la ville de Denver.

Ordinateurs à disposition: plusieurs avec Internet à réserver à la bibliothèque.

Personnes ressources : documentalistes, informaticiens.

Compétences et habiletés des enseignants concepteurs : connaissances assez sommaires de l'outil informatique (courriels, DVD, Cédérom, logiciels de base).

6. Public cible : adultes de niveau A2.

Type de clientèle : présente sur le long terme en cours collectif.

Connaissances en informatique : le public cible possède des connaissances assez sommaires de l'outil informatique (utilisation de courriels, de DVD, de logiciels permettant d'opérer des achats sur Internet)

Questions	Réponses

Activité 2

Mise en situation :

Vous enseignez à des adultes au sein de l'Alliance Française de Santiago un cours de français écrit (deux fois deux heures par semaine). Il s'agit d'un public présent sur le court terme.

Vous aviez demandé à votre groupe de raconter leur week-end de façon à évaluer en début de mois leur niveau de français. Voici une production d'une étudiante :

Le samedi j'ai travaillé comme d'habitude vers midi mon amieé arrivéé à l'agence nous avons jéjeuner elle m'attend jusqu'à mon finir puis nous avons parti au café on a discuté le jour c'était dure pour elle parce-que elle est quitté son petit amie
J'ai l'accompagne jusqu'à 19h00
J'ai entre chez moi vers 20h00, j'ai rangé ma chambre et j'ai fait poussiere aussi
Dimanche, j'ai fais grasse matinée je me lève midi, j'ai prépare le petit déjeuner je me reposé
J'ai passé deux ou trois heures devant la télévision je suive quelque serié.

Les éléments suivants ont été placés dans le désordre.

Remplacez-les de manière cohérente pour l'analyse des besoins

1. Comment ?

2. Qui ?

3. Situation d'apprentissage : remédier aux types d'erreurs reproduites à ce niveau.

Choix de l'input : identifier une situation pouvant être améliorée par un scénario et qui permette de co-agir. En fonction du niveau A2 du CECR: « décrire et évoquer des sujets immédiats ».

Situation authentique : faire un échange de séjour linguistique (domaines éducatif, de l'apprentissage).

Tâches à accomplir : raconter son week-end pour décrire ses goûts.

Lexique des présentations, de la description (goûts, physique et psychologique) et du récit.

Objectifs socioculturels : les activités de la fin de semaine.

Objectifs transversaux : comprendre les autres élèves.

4. Quoi faire ?

5. Ressources et contraintes du contexte :

scénario à réaliser dans un centre de ressources multimédia d'une durée de 12heures (6x2heures).

Ordinateurs à disposition : 5 avec Internet en salle multimédia à réserver au centre multimédia.

Personnes ressources : documentalistes, informaticiens.

Compétences et habiletés des enseignants concepteurs : connaissances assez sommaires de l'outil informatique (courriels, DVD, Cédérom, logiciels de base).

6. Public cible : adultes de niveau A2.

7. Type de clientèle : présente sur le long terme en cours collectif.

Connaissances en informatique : le public cible possède des connaissances assez sommaires de l'outil informatique (utilisation de courriels, de DVD, de logiciels permettant d'opérer des achats sur Internet)

Questions	Réponses

Choix de l'input : analyser une ressource brute

A la fin de la partie 2, 6 éléments à prendre en compte dans l'élaboration d'un scénario ont été déterminés. Pour se rendre compte de la place des TIC dans un scénario, il est important de reprendre certains de ces éléments afin de préciser comment cette intégration se met en place.

« Le quoi » recoupe la sélection des ressources. Pour ce faire l'enseignant doit analyser cette ressource. Il est important d'observer pour qui elle a été conçue (des enfants, des adultes, des femmes, etc.), l'esthétisme, ce que l'enseignant va pouvoir exploiter avec ces ressources, la navigation, le temps de chargement, etc. Cette analyse peut être plus ou moins fine.

Exemple de grille d'analyse dans la perspective d'une utilisation en classe

Analyse d'une ressource brute

Nom du site :

1. La structure ou arborescence de la ressource. Est-elle de type modulaire (par thème, par rubrique) ?

2. Ergonomie du site

	Appréciation
Chargement rapide du site	
Convivialité du site	
Navigabilité facile	
Qualité des liens	

3. Quels supports pour quelles compétences ?

Type de supports	Nature des supports	Compétences communicatives à exploiter		
		Linguistiques	Pragmatiques	Sociolinguistiques
Iconiques	Publicité ...?			
Textuels	Article de journal... ?			
Sonores	Chanson, débat... ?			
Vidéo	Extrait de film ?			

4. A quel moment intégrer cette ressource dans la séquence de classe, pour quelle activité, activité de réception, de production ?

Comme activité complémentaire (d'entraînement ou de renforcement d'une compétence).

Comme activité de découverte situationnelle.

Comme activité d'expression orale ou écrite.

Ressources	Compétences visées						
	CE	CO	PE	PO	GR	L	CIV

Sélectionner une ressource vidéo

Lorsqu'un enseignant ou une enseignante choisit de proposer un support vidéo à ses apprenants, il a plusieurs possibilités. Il peut avoir sélectionné un extrait de film, un court-métrage, une publicité, le clip d'une chanson, un extrait de journal télévisé, le bulletin météo du jour, un extrait de reportage, un extrait de débat, etc., mais avant de l'utiliser en classe, il est nécessaire de faire une analyse de ce support du point de vue bien sûr du contenu mais aussi du point de vue de la réalisation.

En ce qui concerne cette partie, il sera question d'une analyse du point de vue de la réalisation. Cette analyse va concerner différents critères. Chacun de ces critères permettra de proposer des pistes d'utilisation de la vidéo.

L'image

Lorsqu'on visionne une vidéo ou un DVD, ce qui intéresse le spectateur et l'enseignant ce sont d'abord les images et la langue parlée. L'expression «la langue parlée» est à prendre au sens large.

En réalisation, il existe plusieurs échelles de plan :

- le plan d'ensemble ou large qui montre un groupe de personnages reconnaissables dans un lieu ;
- le plan américain qui cadre les personnages jusqu'aux genoux ;
- le gros plan qui cadre le visage d'un personnage ou un objet.

Les plans larges et américains permettent d'identifier plusieurs éléments à l'intérieur de l'image alors qu'un gros plan ne va pas donner d'indications particulières. Ce dernier ne permettra pas aux apprenants de faire des hypothèses sur la situation, ni de l'identifier.

Exemple : allez sur <http://www.vod.mk2.com/extrait.php?id=347>, inscrivez-vous et visionnez la bande-annonce de *Western* le film de Manuel Poirier sorti en 1997. Vous pouvez également emprunter le DVD à la bibliothèque et visionner la bande-annonce.

Observez le premier plan sans le son : **c'est un plan large**.

Les apprenants peuvent identifier où sont les personnages, faire des hypothèses sur la relation entre les personnages, qui ils sont et de quoi ils parlent.

Puis on peut faire visionner ce plan avec le son pour vérifier les hypothèses.

Ensuite l'enseignant peut continuer la lecture de cette bande-annonce pour que les étudiants identifient les différents plans et fassent des hypothèses sur le sujet abordé par le film.

Alors qu'avec un gros plan il est impossible d'amener les apprenants à faire des hypothèses, de cette manière.

L'image et le canal sonore

Il peut s'agir d'un échange, comme dans un dialogue ou une conversation. Il peut s'agir aussi d'un sondage ou d'une enquête. Ce « texte » peut être également dit sous forme de monologue comme pour un commentaire par exemple.

L'image en tant que telle est tout ce qui **apparaît à l'écran** à savoir, les personnages, les objets, les décors... et le son est **tout ce qui peut être entendu** : la musique, les bruits, les dialogues ou les monologues.

Quels sont les différents types de relation entre l'image et le son ?

a) La première peut-être **la redondance**.

« Il s'agit le plus souvent d'actions, d'objets qui sont nommés par les personnages »²⁹. Par exemple : deux personnages sont **en train de sortir d'un lieu** et l'un d'eux dit « **partons !** ». Un autre exemple : un personnage **demande « ce sont des kiwis »** tout **en les montrant**. C'est ce que on appelle **redondance** c'est à dire quand l'image illustre ce qui est dit en d'autres termes on entend ce que l'on voit.

b) La seconde est **l'ancrage**.

« Différents éléments aident à comprendre de quoi on parle et pourquoi on en parle dans le dialogue ou le commentaire ». ²⁹

Par exemple : un personnage est à l'intérieur d'une boulangerie et va demander une baguette. Ici on peut parler de **rapport situationnel**.

C'est le décor et les personnages qui permettent d'identifier l'intention de communication.

Alors que **sur des gros plans** c'est le canal sonore qui domine.

Dans ce cas l'image donnera des **indications sur le non verbal**. C'est à dire que l'image, le personnage qui parle fera des mimiques, des gestes,... Ainsi, il sera possible pour les apprenants d'identifier des sentiments comme la colère, la surprise, etc., et les gestes associés à des sentiments par exemple.

c) **L'image** peut également avoir une **fonction narrative** ; dans les films muets, par exemple, où l'image se suffit à elle seule. Le canal sonore n'apporte pas d'informations supplémentaires.

d) **L'image** peut également avoir **une fonction illustrative**, c'est à dire que l'image exemplifie ce qui est dit.

Exemple : le clip de la chanson *Respire* de Mickey 3D raconte une histoire.

<http://fr.youtube.com/watch?v=IEexx5BR5eY>

Activité 3

1. Allez sur le site de la mairie de la ville de Lille (<http://www.mairie-lille.fr/fr>) et faites une analyse à partir de la grille proposée ci-dessus (questions 1, 2 et 3).
2. A quel niveau du CECR pourriez-vous utiliser ce site ? Donnez des idées d'exploitation.

²⁹ Lancien (Th.), *Le document vidéo*, coll. « Techniques de classe », CLE international, p. 16 et 17.

Activité 4

Allez sur <http://www.youtube.com/watch?v=IEexx5BR5eY> et visionnez le clip.

Comment et à quel niveau utiliseriez-vous ce support ? Quelle serait la fonction des images et la relation entre le canal sonore et le canal image de cet extrait ? Justifiez votre réponse.

Quelle tâche pourriez-vous proposer aux apprenants ? Et que leur feriez-vous observer ? Justifiez votre réponse.

Séquence 12

Différents types de dispositifs

Définition et typologie

Si les ressources sont organisées avec l'intention d'être enseignées, pour un cours par exemple, on parle alors de dispositif. Le concepteur du cours organise alors les ressources suivant les possibilités que lui offre l'institution pour laquelle il travaille. Il organise donc les ressources suivant les contraintes liées à l'environnement de travail, aux objectifs institutionnels, aux objectifs du cours et à sa propre logique.

A la suite de Nicolas Guichon³⁰, notre perspective sera donc d'envisager la ressource en tant que partie d'un tout, le dispositif. Ce dispositif faisant partie -ou non- d'une institution.

Exemple

Prenons l'exemple d'un cours de français langue étrangère dans une Alliance Française. Le livre, la méthode utilisée par le professeur va être une ressource. Celui-ci n'est pas obligatoirement une méthode de français : cela peut-être un recueil de poèmes ou un extrait de roman... Cette ressource sera organisée dans un dispositif dont les objectifs sont à la fois fixés par l'enseignant pour son cours et qui suivra un programme délivré par une institution, l'Alliance Française.

Consultez le tableau établi par Nicolas Guichon (document 6).

L'intégration des TIC dans un cours modifie le dispositif suivant la place que l'on va accorder à ces nouvelles technologies. Tel ou tel dispositif influera à son tour tant sur l'activité du professeur que sur celle des étudiants. Avant toute conception d'activités utilisant les TIC, il faudra donc déterminer le type de dispositif dans lequel cette activité va s'inscrire.

Il sera aussi utile de se poser les questions énoncées par François Mangenet :

« La notion de dispositif renvoie [alors] à la fois aux moments où les ordinateurs sont utilisés (quand ?), aux lieux d'où l'on se connecte à Internet (où ?), à la configuration de la participation (travail individuel, en groupe, en classe entière [comment ?]) à la présence ou non d'un enseignant (ou tuteur [avec qui ?]) lors des séances sur ordinateur (accompagnement) »³¹

30 Guichon (N.), *Langue et TICE, Méthodologie de conception multimédia*, Ophrys, 2006.

31 Mangenet (F.), *Internet et la classe de langue*, Clé International, 2006.

D'autres auteurs comme M. Merino et J.Y. Petitgérard³² étudient la même question établissant une typologie de dispositifs mais les appellent des modes. On pourra donc rencontrer aussi bien le terme de mode que celui de dispositif pour désigner ce paramètre à prendre absolument en compte pour la conception des activités de classe.

Dans une première activité nous envisagerons alors les différents types de dispositifs possibles quand on utilise les TIC ainsi que les activités qu'elles impliquent pour l'enseignant et pour l'étudiant. Cette typologie est aussi détaillée sur le site du ministère de l'Éducation nationale Educnet³³ et citée par François Mangenot.

Dans une deuxième activité, nous appliquerons les notions abordées à votre propre situation d'étudiants suivant un cours de formation d'enseignants.

Activité 1

Lisez attentivement les définitions des différents dispositifs et associez, pour chacun, les activités et compétences des enseignants et des étudiants.

Types de dispositif	Conséquences sur l'activité de l'enseignant et sur celle de l'étudiant
<p>Présentiel enrichi</p> <p>Les salles de cours sont équipées d'un outil de projection et de sonorisation, voire d'un tableau blanc interactif. Les enseignants enrichissent leurs cours grâce à ces outils, recueillent des données sur Internet et les présentent à la classe. C'est le dispositif du cours traditionnel.</p>	<p>I A L'enseignant crée ses propres ressources pédagogiques et activités ou choisit des ressources déjà existantes pour enseigner dans la classe. C'est lui qui utilise les outils durant le cours de langue pour l'illustrer.</p> <p>L'étudiant doit principalement savoir écouter et prendre des notes, poser des questions.</p>
<p>Présentiel enrichi³⁴</p> <p>Un autre type de cours présentiel enrichi est le travail avec l'enseignant en salle multimédia. Pendant la séquence de classe, l'enseignant fait travailler les étudiants sur ordinateur : il intègre l'activité multimédia à une séquence de classe.</p> <p>Dans ce cas l'enseignant n'est plus au centre des échanges dans la classe : les ordinateurs permettent plus d'interactions et d'activités entre apprenants.</p>	<p>I b B L'étudiant va travailler de manière autonome sur des programmes sélectionnés par l'enseignant. L'enseignant intervient principalement en présence ou à distance pour préciser ou réexpliquer des notions. Il peut aussi travailler avec les documentalistes pour organiser les ressources du centre de ressources. Les étudiants travaillent essentiellement sur les ressources mises à leur disposition en ligne. Un carnet de bord, journal ou portfolio peut les aider à diriger leur apprentissage. Des parcours individualisés de formation peuvent être mis en place par le biais de contrat (objectifs à atteindre) entre l'étudiant et le formateur. Les étudiants sont autonomes et savent apprendre seuls ou en groupe.</p>

32 Herino (M.), Petitgerard (J.Y.) « langues et multimédias, de la réflexion à la pratique » CRDP, Académie de Grenoble, collection Objectif Multimédia, avril 2002.

33 <http://www.educnet.education.fr/bd/competice/superieur/competice/libre/index.php> (dernière consultation octobre 2008).

34 François Mangenot parle de ce dispositif en présentiel enrichi. Il nous a paru pertinent de le dissocier du présentiel enrichi correspondant au cours traditionnel avec des équipements tels que le rétroprojecteur ou le tableau blanc interactif.

Présentiel amélioré

L'enseignant met à la disposition des étudiants des ressources pour compléter le cours que ces derniers vont consulter avant et après le cours.

2

Présentiel allégé

L'essentiel de la formation se réalise en présence de l'enseignant mais quelques heures sont remplacées par des activités d'autoformation qui sont planifiées par l'enseignant mais peuvent être tutorées par d'autres personnes.

3

Présentiel réduit ou « mode prescriptif »

L'essentiel de la formation se fait en dehors de la présence de l'enseignant.

C'est le dispositif qui correspond au travail en centre de ressources.

4

Présentiel quasi inexistant

C'est la formation à distance. L'essentiel de la formation se fait en dehors de la présence de l'enseignant.

5

C L'enseignant propose des ressources en ligne, peut animer des forums ou des blogs que les étudiants doivent consulter pour préparer ou prolonger la séquence de classe. Les objectifs du cours sont tous abordés en présentiel. Les étudiants utilisent les ressources en ligne après le cours en présentiel selon leurs besoins et les demandes de l'enseignant.

D Les enseignants ont participé à la conception et utilisent la plate-forme³⁵ qui dispense la formation. Ils travaillent en équipe pour structurer les cours entre eux, gèrent les étudiants et la distance pédagogique.

De par sa souplesse, c'est un dispositif qui est très utilisé dans la formation continue.

Les étudiants sont autonomes dans leurs apprentissages mais aussi capable de dialoguer et travailler en présence ou à distance. Ils savent demander de l'aide ou aider un autre étudiant et faire circuler de l'information nouvelle quand cela est nécessaire. Ils savent formuler ce qu'ils font et comment ils le font, le publier et en discuter sur la plate-forme.

E Les enseignants recherchent et choisissent des ressources pédagogiques et activités pour l'étudiant. Certains objectifs du cours sont réalisés par les étudiants en auto-apprentissage.

Les étudiants apprennent à apprendre en autoformation et sont accompagnés dans l'auto-apprentissage soit par l'enseignant lui-même, soit par d'autres personnes qui travaillent par exemple dans le centre multimédia.

F L'enseignant crée ses propres ressources, conçoit ses séquences et scénarios pédagogiques pour favoriser interactions et activités entre étudiants. Il utilise les outils proposés sur Internet dans sa classe avec les étudiants.

L'étudiant doit savoir écouter et prendre des notes, poser des questions mais il doit aussi savoir entrer en contact avec ses pairs ou des francophones par le biais d'Internet lors des activités proposées par l'enseignant durant le cours.

35 « Une plate-forme est en informatique une base de travail à partir de laquelle on peut écrire, lire, utiliser, développer un ensemble de logiciels. » Wikipédia (dernière consultation novembre 2008)
Les plates-formes sont maintenues par l'organisme (le contexte institutionnel) qui héberge la base de travail et les logiciels.

Activité 2

1. Posez-vous les questions à envisager avant la conception de toute activité utilisant les TIC.

Complétez la colonne III en répondant aux questions abordées dans la séquence.

I	II	III
Types de dispositif	Conséquences sur l'activité de l'enseignant et sur celle de l'étudiant	Questions à se poser pour connaître et bien exploiter le dispositif
<p>1. a. Présentiel enrichi</p> <p>Les salles de cours sont équipées d'un outil de projection et de sonorisation, ou d'un tableau blanc interactif. Les enseignants enrichissent leurs cours grâce à ces outils. C'est le dispositif du cours traditionnel.</p>	<p>L'enseignant crée ses propres ressources pédagogiques et activités ou choisit des ressources déjà existantes pour enseigner dans la classe. C'est lui qui utilise les outils durant le cours de langue pour l'illustrer.</p> <p>L'étudiant doit principalement savoir écouter et prendre des notes, poser des questions.</p>	<p>Quand ?</p> <p>Où ? accès Internet :</p> <p>Comment ?</p> <p>Avec qui ?</p>
<p>1. b Présentiel enrichi</p> <p>Un autre type de cours présentiel enrichi est le travail avec l'enseignant en salle multimédia. Pendant la séquence de classe, l'enseignant fait travailler les étudiants sur ordinateur : il intègre l'activité multimédia à une séquence de classe.</p> <p>Dans ce cas l'enseignant n'est plus au centre des échanges dans la classe : les ordinateurs permettent plus d'interactions et d'activités entre apprenants.</p>	<p>L'enseignant crée ses propres ressources, conçoit ses séquences et scénarios pédagogiques pour favoriser interactions et activités entre étudiants. Il utilise les outils proposés sur Internet dans sa classe avec les étudiants.</p> <p>L'étudiant doit savoir écouter et prendre des notes, poser des questions mais il doit aussi savoir entrer en contact avec ses pairs ou des francophones par le biais d'Internet lors des activités proposées par l'enseignant durant le cours.</p>	<p>Quand ? Pendant le cours</p> <p>Où ? accès Internet : depuis la salle multimédia ou salle informatique</p> <p>Comment ? Configuration des groupes par ordinateur à décider</p> <p>Avec qui ? Avec l'enseignant dans la salle</p>
<p>2. Présentiel amélioré</p> <p>L'enseignant met à la disposition des étudiants des ressources pour compléter le cours que les étudiants vont consulter avant et après le cours.</p>	<p>L'enseignant propose des ressources en ligne, peut animer des forums ou des blogs que les étudiants doivent consulter pour préparer ou prolonger la séquence de classe. Les objectifs du cours sont tous abordés en présentiel. Les étudiants utilisent les ressources en ligne après le cours en présentiel selon leurs besoins et les demandes de l'enseignant.</p>	<p>Quand ?</p> <p>Où ? accès Internet :</p> <p>Comment ?</p> <p>Avec qui ?</p>
<p>3. Présentiel allégé</p> <p>L'essentiel de la formation se réalise en présence de l'enseignant mais quelques heures sont des activités d'autoformation en parallèle du cours présentiel. Des objectifs du cours peuvent être complètement pris en charge dans ces activités qui sont planifiées par l'enseignant mais peuvent être tutorées par d'autres personnes.</p>	<p>Les enseignants recherchent et choisissent des ressources pédagogiques et activités pour l'étudiant. Certains objectifs du cours sont réalisés par les étudiants en auto-apprentissage.</p> <p>Les étudiants apprennent à apprendre en autoformation et sont accompagnés dans l'auto-apprentissage soit par l'enseignant lui-même, soit par d'autres personnes qui travaillent par exemple dans le centre multimédia.</p>	<p>Quand ? En parallèle au cours présentiel</p> <p>Où ? accès Internet : proposé par l'institution</p> <p>Comment ? Travail individuel ou en groupes</p> <p>Avec qui ? L'enseignant ou le conseiller du centre de ressources</p>

<p>4. Présentiel réduit ou « mode prescriptif » L'essentiel de la formation se fait en dehors de la présence de l'enseignant. C'est le dispositif qui correspond au travail en centre de ressources.</p>	<p>L'étudiant va travailler de manière autonome sur des programmes sélectionnés par l'enseignant. L'enseignant intervient principalement en présence ou à distance pour préciser ou ré-expliquer des notions. Il peut aussi travailler avec les documentalistes pour organiser les ressources du centre de ressources. Les étudiants travaillent essentiellement sur les ressources mises à leur disposition en ligne. Un carnet de bord, journal ou portfolio peut les aider à diriger leur apprentissage. Des parcours individualisés de formation peuvent être mis en place par le biais de contrat (objectifs à atteindre) entre l'étudiant et le formateur. Les étudiants sont autonomes et savent apprendre seuls ou en groupe.</p>	<p>Quand ? Quand le désire l'étudiant Où ? accès Internet : centre de ressources ou salle informatique Comment ? Travail individuel ou regroupements ponctuels organisés par l'enseignant qui travaille dans le centre de ressources. Avec qui ? Le conseiller ou enseignant qui travaille dans le centre de ressources</p>
<p>5. Présentiel quasi inexistant C'est la formation à distance. L'essentiel de la formation se fait en dehors de la présence de l'enseignant.</p>	<p>Les enseignants ont participé à la conception et utilisent la plate-forme qui dispense la formation. Ils travaillent en équipe pour structurer les cours entre eux, gèrent les étudiants et la distance pédagogique. De par sa souplesse, c'est un dispositif qui est très utilisé dans la formation continue. Les étudiants sont autonomes dans leurs apprentissages mais aussi capable de dialoguer et travailler en présence ou à distance. Ils savent demander de l'aide ou aider un autre étudiant et faire circuler de l'information nouvelle quand cela est nécessaire. Ils savent formuler ce qu'ils font et comment ils le font, le publier et en discuter sur la plate-forme.</p>	<p>Quand ? Où ? accès Internet : Comment ? Avec qui ?</p>

2.

a) Associez les notions suivantes à votre situation d'étudiant suivant un cours au Cned :

Une ressource

1

A

Le cours de préparation au Daefle que vous suivez actuellement

Un dispositif

2

B

Le Cned

Un contexte institutionnel

3

C

Le tableau de Nicolas Guichon utilisé dans cette séquence

b) A votre avis, quel type de dispositif est utilisé par le CNED ? Justifiez votre réponse (vous pouvez réutiliser les questions à se poser avant de concevoir une activité de classe utilisant les TIC).

Ainsi le dispositif choisi par l'enseignant ou mis à disposition par l'institution aura des répercussions sur les activités proposées aux étudiants. De même, il faudra avoir à l'esprit les modifications de la géographie de la classe impliquées par l'utilisation des ordinateurs, comme par exemple le nombre d'étudiants par ordinateur ou la répartition différente des échanges.

Après avoir envisagé les différents types de dispositifs, nous nous sommes donc intéressés dans l'activité 2 au dispositif du cours à distance que vous êtes en train de suivre. Dans la séquence suivante nous aborderons plus en détail un outil utilisé dans des dispositifs de présentiel enrichi : le tableau blanc interactif. Prenant de plus en plus d'importance dans les pratiques de classe, il nous a semblé indispensable d'y consacrer une séquence spécifique, la seconde modalité de présentiel enrichi correspondant au cas où l'enseignant a toujours des ordinateurs à disposition dans sa classe. L'enseignant aura sans doute à sa disposition différents dispositifs suivant le contexte d'enseignement où il intervient. A lui de passer d'un dispositif à l'autre, ou non, suivant ces contextes institutionnels.

Le tableau blanc interactif : « mode frontal » ou « le présentiel enrichi »

Le TBI, tableau blanc interactif, est aujourd'hui un outil qui petit à petit se démocratise. En France, les collèges et les instituts de langue sont de plus en plus nombreux à en être équipés.

Quel est son principe ?

C'est un tableau tactile relié à un vidéoprojecteur et à un ordinateur. C'est un tableau blanc sur lequel il est possible d'intervenir comme on le fait avec la souris d'un ordinateur. Notre doigt est la souris.

Comme le TBI est relié à un ordinateur, cela permet de proposer aux étudiants des supports élaborés sous différents formats, tels que Word, Excel, PowerPoint, mais aussi de projeter des écrits réalisés par les étudiants lors d'un travail collaboratif, par exemple, non seulement plus élaborés dans la mise en forme mais également illustrés. Ce qui par ailleurs permet d'évaluer l'implication des étudiants et l'aspect esthétique de la réalisation.

Cet outil offre la possibilité d'aller à tout moment sur Internet en classe. Par conséquent, il donne accès à des ressources pédagogiques (ou non) plus diversifiées (ressources en ligne, baladodiffusion ...). Sa particularité est donc d'amener en classe des outils et supports qui vont bien au-delà de la craie, du tableau ou du transparent.

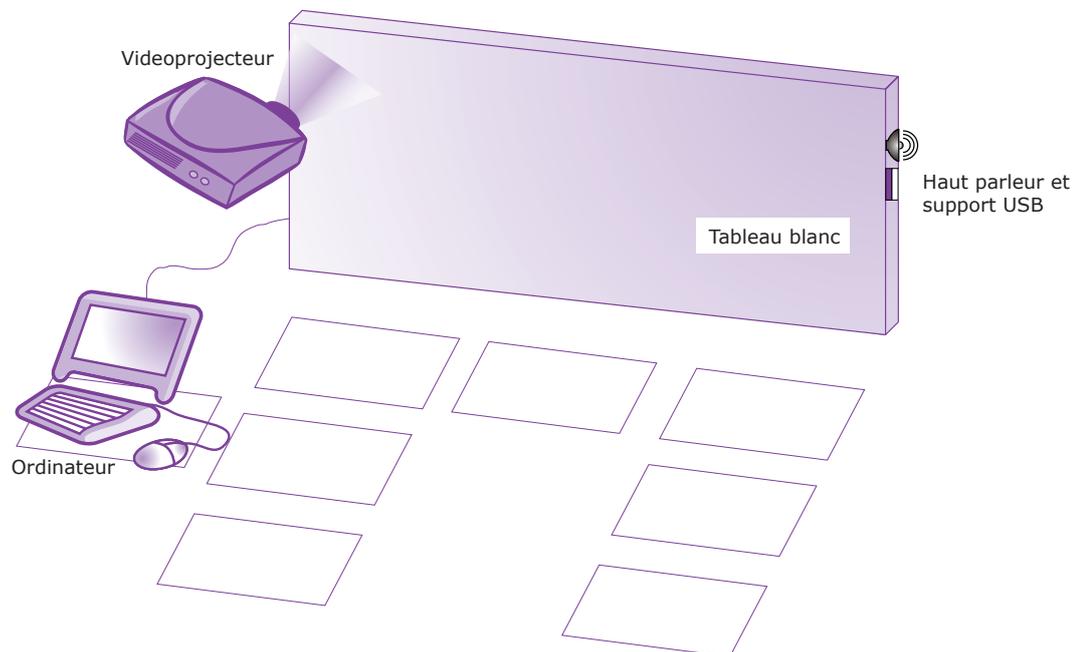
Associé au TBI, il existe un logiciel que l'enseignant peut utiliser pour préparer ses supports pour la classe. Ce logiciel permet de « monter » sa séquence d'enseignement et, entre autres, d'y insérer des vidéos, de l'audio, de faire des sélections d'images. Il offre la possibilité de mettre en place des animations des différents éléments sélectionnés. Il permet des animations d'appariements, de remplissage de champ vides, des insertions de liens... Il offre également un certain nombre de supports ludiques, tels qu'un « dé » sur lequel il est possible d'insérer les photos des étudiants, ainsi qu'une horloge qui permet de programmer la durée des activités en temps réel, etc.

Un tel outil permet donc de diffuser des photos, des extraits vidéos, des clips... et d'intégrer plus facilement des documents authentiques dans sa démarche de classe. Mais il permet également de garder une traçabilité de la séquence d'apprentissage. Cette traçabilité, cette mémoire du cours est très utile dans le cas où un étudiant serait absent mais aussi pour pouvoir faire des allers et retours sur les différents supports numérisés ou non, pour vérifier la compréhension.

Ainsi, le TBI permet de centrer l'attention des étudiants sur un même objet ; il offre des techniques de guidage plus riches puisque l'enseignant a un panel d'outils cognitifs très variés à sa disposition : surligneur de différentes couleurs, formes, projecteur, cache...

Au-delà du visuel et de l'auditif, il fait entrer un autre sens dans la classe. Il fait entrer le « toucher » puisque les étudiants peuvent déplacer des éléments pour les organiser, les associer, etc.

Exemple : le schéma type d'un aménagement de salle équipée d'un TBI :



Activité 3

Reportez-vous au document 7 et lisez les deux premiers témoignages d'enseignants qui utilisent le TBI dans leur démarche de classe.

Relevez les avantages du TBI dans le tableau ci-dessous :

Les avantages pour l'enseignant	Les avantages pédagogiques

Activité 4

Vous êtes enseignant(e) et vous voulez intégrer cette activité dans votre cours.
http://www.tv5.org/TV5Site/upload_image/app_fp/fiche_apprenant/5_appr_laf_sor-tienocturne.pdf

1. Identifiez les différentes activités proposées dans ce parcours. Quelles sont les activités de réception, les activités de production et le dispositif approprié : où, quand et comment ? Complétez le tableau suivant :

Activité de réception / de production	Dispositif/mode à prévoir		
	Où ?	Quand ?	Comment ?
Activité 1 : Réception	En salle multimédia	Avant la séance de classe	Par groupe de 2 ou 3. Sans la présence de l'enseignant

2. Consultez la progression d'une méthode de français langue étrangère pour adulte, niveau fin A2 / début B1.

- Tableau des contenus du manuel *Latitudes 2* (Didier, Paris, 2008) :
<http://www.images.hachette-livre.fr/media/contenunumerique/007/4248809530.pdf>
Dossier 7 : proposer quelque chose
- Tableau des contenus du manuel *Alter Ego 1* (Hachette, Paris, 2006) :
<http://medias.hachette-education.com/media/contenuNumerique/030/660876971.pdf>
Dossier 8 : proposer une sortie

A quel moment pourriez-vous intégrer ces activités dans la progression ? Comment, où et quand les ferez-vous faire aux apprenants ?

Séquence 13

La scénarisation

A partir de votre définition des besoins et de la sélection des ressources organisées en dispositif, vous devez donc être en mesure de concevoir votre scénario possiblement sur TBI.

Selon Nicolas Guichon dans *'Langues et TICE, méthodologie de conception multimédia*, « le dispositif » d'apprentissage en ligne se définit en tant que scénario pédagogique invitant l'apprenant à réaliser progressivement une tâche plus ou moins complexe.

Ces tâches mobilisent un certain nombre d'activités langagières pour aller de la réception à la production. La tâche est présentée aux apprenants et donne lieu à une production finale écrite ou orale. L'ensemble des tâches doit permettre à l'apprenant d'élargir ses compétences communicatives (savoir-faire, savoir-être), de consolider sa compétence de réception (lire, écouter) et de production (parler, écrire) et de développer ses techniques et stratégies de communication, d'interaction et de médiation.

Les différentes étapes de la conception d'un scénario

Les étapes nécessaires à la conception d'un scénario sont au nombre de 5 :

- 1) la définition des besoins (cf. Séquence 11) ;
- 2) l'écriture du scénario ;
- 3) la conception des tâches ;
- 4) le développement de l'interface ;
- 5) l'évaluation du dispositif.

Pour l'écriture du scénario et en fonction de la définition des besoins du public cible, il s'agit à présent de trouver :

- une situation d'apprentissage concrète ;
- des tâches à réaliser grâce à des compétences communicatives.

Pour la conception des tâches ou la construction de la démarche, **réaliser** les activités suivantes en parallèle :

Identification des étapes	Identification des ressources	Identification des outils d'évaluation
Planifier les activités en détaillant les tâches et les tâches intermédiaires : 1. mettre en situation 2. établir les démarches d'enseignement / apprentissage 3. établir les situations de remédiation 4. établir les situations d'évaluation 5. identifier les situations de réinvestissement	Choisir les ressources à utiliser : diaporama, cédérom, Internet... Lors de la recherche, les analyser en fonction des objectifs visés et les sélectionner en fonction de leurs cohérences avec les contraintes de la réalité du scénario	Sélectionner des outils permettant d'évaluer le scénario ou les construire

Sans oublier les paramètres suivants :

- **comment gérer la classe (guidage)** : définir le rôle de l'enseignant et des apprenants (collègues, informaticiens, apprenants ressources...) :
- s'assurer de la disponibilité des ressources sélectionnées et du bon fonctionnement, de la maîtrise et de l'installation des logiciels utilisés.

Une fois le scénario élaboré, pour sa mise en place, vous devez vous assurer de n'avoir oublié aucune étape.

Pour ce faire, établissez une présentation succincte du projet et déclinez-le sous forme de fiche signalétique se décomposant ainsi :

- 1) Fiche analytique.
- 2) Fiche actionnelle.
- 3) Fiche matérielle.

Pour réaliser la présentation succincte du projet, vous pourrez expliciter ces 5 entrées.

1. Description succincte de la tâche
2. Productions prévues
3. Critères de réussite
4. Aptitudes
5. Prolongement
6. Variante.

Exemple de présentation :

Décorer un appartement

1. Description succincte de cette tâche

Vous venez d'aménager dans un appartement. Vous décidez de le rafraîchir (peinture) et de le décorer (meubles...). Vous disposez d'un deux pièces de 50m2 comprenant : salon / salle à manger, cuisine, chambre, salle de bains / toilettes.

2. Productions prévues

Faire une enquête sur les goûts de décoration et la retraiter.
Faire une demande de devis.

Décorer une pièce en sélectionnant tout le matériel en fonction d'un budget spécifique.

3. Critères de réussite

Présentation de la pièce sélectionnée et évaluation de réussite par le groupe.

4. Aptitudes

Compréhension des consignes.

Rechercher et sélectionner des informations des sites spécialisés.

Traitement et transmission de l'information.

5. Prolongement

Présenter son œuvre et aider ses amis à faire leurs travaux.

6. Variante

Après avoir montré / publié leurs projets, il est tout à fait possible d'aider les étudiants à rénover un autre logement (maison, studio, loft...).

La fiche analytique

Elle doit être simple, concise et attrayante.

On peut la définir comme une source qui donne une description sommaire de tous types de documents dans une perspective de mutualisation ou de mise en commun des ressources.

Par exemple, la fiche analytique d'un livre :

- décrire sommairement votre première idée en termes de scénario. Il est conseillé lors ces étapes de consulter des scénarios déjà existant sur le Web pour vous assurer qu'il existe des ressources qui correspondent à vos besoins ;
- élaborer un synopsis d'activités (maximum 1 page) à valider auprès des personnes ressources afin de s'assurer de sa faisabilité.

La fiche analytique permet de présenter tout type de scénario aux lecteurs, c'est-à-dire à tout enseignant en langue désireux d'utiliser les TIC. Elle s'adresse uniquement à des enseignants qui veulent se faire une idée de l'exploitation pédagogique faite à partir d'une ressource. Il faut leur donner envie de s'en servir en expliquant brièvement quels domaines sont traités dans l'activité.

On peut y trouver les principales entrées définies ci-dessous.

1. Le domaine

Selon le CECR (p. 41), on convient de désigner de grands secteurs de la vie sociale où se réalisent les interventions des acteurs sociaux. Au niveau le plus général, on s'en tient à des catégorisations majeures intéressant l'enseignement / apprentissage des langues :

Les 4 domaines :

- le domaine privé ou domaine de la vie personnelle ;
- le domaine public ou de la vie publique ;
- le domaine professionnel ou de la vie professionnelle ;
- le domaine éducationnel ou des études, de l'apprentissage.

Une fois le domaine choisi, il faut considérer ensuite les situations de communication qui peuvent s'inscrire dans ce domaine.

Les thèmes et sous-thèmes associés aux domaines sont décrits en termes :

- d'endroits (la maison, l'hôpital, le théâtre, le bureau, l'hôtel, l'usine, etc.) ;
- d'institutions (une œuvre de charité, la famille, le syndicat, l'école, etc.) ;
- de rôle social (cousins, policier, acteur, serveur, client, professeur, personnel de la cantine, etc.) ;
- d'objet pertinents (vêtements, plantes, armes, outils, équipement divers, etc.) ;
- de tâches à accomplir (cuisiner, jouer à un jeu, participer à un procès, donner une consultation médicale, rendre visite à un correspondant, etc.) ;
- de textes à écrire ou à lire (article, recette, ticket, programme,...).

2. Le contexte

Il renvoie à la multitude des événements et des paramètres de la situation (physiques et autres), propres à la personne mais aussi extérieures à elle, dans laquelle s'inscrivent les actes de communication.

3. Le problème

Comment faire pour résoudre la problématique définie dans le contexte.

4. La finalité

Le pour quoi faire ? Faire évoluer sa représentation d'une situation donnée.

5. Le résultat

C'est le « produit fini » visé par la tâche au-delà des apports de l'échange : journal ? Site ? Banque d'informations ? Exposition ?...

Exemple

Voici la fiche analytique « Décorer un appartement ».

Description succincte :

Vous venez d'aménager dans un appartement.

Vous décidez de le rafraîchir (peinture) et de le décorer (meubles...).

Vous disposez d'un deux pièces de 50 m² comprenant un salon / salle à manger, une cuisine, une chambre à coucher, une salle de bains et des toilettes.

Fiche analytique « Décorer un appartement »

Domaine / thème / sous-thème	Domaine public : maison, foyer et environnement
Contexte	Un étranger s'installe dans son appartement et veut le décorer
Problème	Comment décorer un appartement en France
Finalité	Se sentir bien chez soi
Résultat	Etre opérationnel pour étudier ou travailler

Activité 1

Mise en situation :

Vous enseignez à des adultes de niveau A2 dans un contexte international.

Vous voulez utiliser les TIC en vue de sensibiliser votre groupe à l'art et la culture française.

SCÉNARIO « Visiter le Louvre et faire partager vos émotions esthétiques »

Description succincte du scénario de recherche sur Internet :

Lors d'un week-end, vous voulez vous détendre. Vous êtes de passage à Paris et vous êtes passionné d'art. Vous vous rendez sur le site du Louvre :

http://www.louvre.fr/llv/musee/visite_virtuelle.jsp

Ensuite, vous recherchez sur le site les informations nécessaires pour composer un itinéraire des salles à visiter. Vous envoyez un courriel d'invitation à un ami pour aller au Louvre et vous lui suggérez des idées d'itinéraire de visites.

Complétez la fiche analytique du scénario « Visiter le Louvre et faire partager vos émotions esthétiques »

Domaine / thème / sous-thème	
Contexte	
Problème	
Finalité	
Résultat	

Activité 2

Mise en situation

Vous enseignez à des enfants de niveau B1 dans un contexte international. Vous voulez utiliser les TIC en vue de sensibiliser votre groupe à l'écologie.

SCÉNARIO « Recycler des déchets en vue de sauver la planète »

Description succincte du scénario de recherche sur Internet :

C'est la journée de l'environnement dans votre institution. Vous désirez sensibiliser votre entourage à la nécessité de protéger notre planète. Vous réalisez un panneau d'informations sur le thème 'recycler des déchets en vue de sauver la planète.

Complétez la fiche analytique du scénario « Recycler des déchets en vue de sauver la planète.

Domaine / thème / sous-thème	
Contexte	
Problème	
Finalité	
Résultat	

Fiches actionnelle et matérielle du projet

Fiche actionnelle

On peut la définir comme une source qui donne une vision pragmatique du projet ou de la tâche en déclinant les différentes étapes ci-dessous :

- tâches (ouvertes et fermées) ;
- activités langagières ;
- prérequis ;
- compétences communicatives : linguistiques, sociolinguistiques, pragmatiques.

Exemple de fiche actionnelle (scénario « décorer un appartement »)

Tâches	Activités langagières	Compétences communicatives	
		Compétences discursives et pragmatiques	Compétences – linguistiques – sociolinguistiques
<p>Trouver des informations sur les sites spécialisés</p> <p>Identifier des termes liés à l'immobilier</p> <p>Identifier des termes liés à la décoration, aux meubles</p> <p>Finaliser les travaux de décoration en calculant le coût</p>	<p>Lire des petites annonces</p> <p>Rédiger des petites annonces</p> <p>Faire faire des travaux d'aménagement : peinture, sols</p> <p>Rédiger un devis de travaux</p>	<p>La petite annonce</p> <p>Le devis</p> <p>Sites de magasins spécialisés en décoration et meubles</p>	<p>Linguistiques</p> <p>Conseiller (impératif)</p> <p>Suggérer (conditionnel)</p> <p>Comparaison</p> <p>Localisation</p> <p>Questions</p> <p>Lexique :</p> <ul style="list-style-type: none"> – le logement – la décoration – les abréviations <p>Sociolinguistiques</p> <p>Les annonces immobilières</p> <p>Les éléments de décoration (peinture, sols, ameublement)</p>

Fiche matérielle du projet

Définissons-la comme une source rassemblant tous les aspects matériels du projet (le dispositif) :

- le 'où' : salle multimédia, en classe... ;
- le 'quand' : avant, après ou pendant la séance ;
- le 'comment' : en autonomie, en semi-autonomie ou en groupe...

Exemple de fiche matérielle (scénario « décorer un appartement »)

Niveau : A2 / B1

Durée : 3 heures

Supports: sites généraux spécialisés.

Sites de Fle (lexique, grammaire).

Magazines, catalogues.

Aides lexicales en ligne :

Sites de Fle spécialisés :

Sites de lexique : la maison (toutes les pièces, tous les objets)

<http://lexiquefle.free.fr>

Les pièces et les objets de la maison :

Cours en ligne (télécharger le cours (PC)

<http://www.bonjourdefrance.com/n7/indexpieces.html>

Daily Motion

http://www.dailymotion.com/video/x2qizh_learn-french-la-maison_school

Languageguide.org

<http://www.languageguide.org/im/home/outside/fr/>

Dispositif :

Étape 1 : individuellement ou en binôme en salle informatique avec ou sans l'enseignant (selon le niveau des étudiants).

Étapes 2 et 3 : en salle multimédia en mode intégratif avec la présence de l'enseignant.

En cas de travail à distance, on utilisera un logiciel de messagerie instantanée et on formera des groupes de 4-5 étudiants dans lesquels chaque étudiant sera à son tour meneur de jeu pour présenter ses idées...

Étape finale : en classe ou en salle multimédia en mode frontal.

Les apprenants décrivent la pièce qu'ils ont décorée.

Configuration matérielle : faire attention au bon fonctionnement et à l'installation des logiciels utilisés et vérifier la pérennité des liens Internet.

Activité 3

A partir de la description succincte et de la fiche analytique du projet, complétez la fiche actionnelle.

Lors de votre pratique de classe au sein de l'Alliance Française de New York, vous avez conçu le scénario suivant :

SCÉNARIO 'Établir un scénario environnemental et climatique inquiétant et effrayant'

Description succincte

En tant que scientifique, vous établissez un scénario environnemental et climatique inquiétant pour l'avenir de la planète en vue de sensibiliser l'opinion publique et les grands décideurs du monde. SUPPORTS

Voici la liste des supports sélectionnés :

Chanson « Respire » de Mickey 3D.

Sites Internet exploités :

<http://www.clip-video-musique.com/respire-247.html> (vidéo clip de la chanson)

<http://www.defipourlaterre.org> (site de Nicolas HULOT)

<http://phonetique.free.fr/indexphonvoy.htm> (exercices phonétique)

Fiche analytique du projet

Domaine / thème / sous-thème	Domaine public : maison, foyer et environnement
Contexte	La prise de conscience récente des dangers écologiques
Problème	Comment sensibiliser l'opinion
Finalité	Sauver la planète
Résultat	Réalisation d'un projet écologique

Fiche actionnelle du projet

Tâches	Activités langagières	Compétences communicatives	
		Compétences discursives et pragmatiques	Linguistiques et sociolinguistiques

Activité 4

A partir de la description succincte et de la fiche analytique figurant ci-dessus, complétez la fiche matérielle du projet :

Public :
Niveau :
Durée :
Nombre de séances :
Supports :
Productions prévues :

Séquence 14

Mise en place et évaluation

La feuille de route

Le découpage du scénario en tâches et tâches intermédiaires favorise l'intégration des technologies de l'information et de la communication.

Pendant la séance, il est important de définir point par point les différentes étapes du scénario pour déterminer avec les apprenants les tâches intermédiaires et la répartition des groupes, des rôles, le dispositif en adéquation avec la tâche : travail ou non sur ordinateur en classe ou salle multimédia (cf. séquence 12).

En général, une séquence d'enseignement / apprentissage se déroule ainsi : **activités de réception orale ou écrite** comportant différentes étapes : compréhension globale, compréhension finalisée, conceptualisation, systématisation ; **activités de production** : production écrite ou orale.

Ces activités se retrouvent dans les différentes tâches :

- tâche de recherche d'informations : activités de réception (comprendre pour sélectionner des informations) ;

- tâche de traitement de l'information : activités de réception (comprendre pour traiter l'information : faire un résumé, classer les informations) ;
- tâche de restitution de l'information : activités de production.

Après chacune des tâches, l'enseignant peut prévoir une mise en commun afin que la construction des savoirs, au sens large du terme, se fasse progressivement et que l'enseignant identifie et remédie si les apprenants en ressentent le besoin.

Lorsque les apprenants effectuent une tâche sur ordinateur, il est indispensable de leur remettre une **feuille de route**. Elle se présente éventuellement sous la forme d'un **questionnement**, elle précise chacune des tâches à accomplir, le résultat attendu (complétez un questionnaire par exemple), la durée de l'activité, les modalités de travail et les adresses de sites à consulter.

Exemple de feuille de route remise aux apprenants lors de l'activité « Décorer un appartement ».

La feuille de route suivante a été réalisée pour mener à bien l'étape : 'Choisir sa peinture'.

FEUILLE DE ROUTE

Tâche de traitement de l'information : résumer une information

Durée : 10 minutes

Modalités de travail : groupes de 2 personnes

Consigne :

1, Allez sur le site duluxvalentine.com

puis cliquez sur les consignes suivantes :

- Pour créer l'univers qui vous ressemble, cliquez ici
- Visualiser mes couleurs
- 1. Sélectionnez une image
- Choisissez une pièce (salle de bains, chambre, salle à manger, entrée, cuisine, salon)
- 2. Choisissez un style de pièce

2. Quelles sont les consignes d'utilisation du logiciel ?

Résumez les explications en 3 lignes :

Vous choisissez d'un simple clic vos couleurs et vous les appliquez dans la pièce de votre choix.

Vous pouvez colorier tous les éléments de la pièce : les murs, les plafonds, mais aussi les canapés, les coussins ou encore les abat-jours, pour vous rapprocher au mieux de votre intérieur.

Vous vous servez de votre souris comme d'un véritable pinceau et vous visualisez immédiatement le résultat de votre créativité.

Tâche de restitution de l'information : faire la description et le plan d'une pièce.

Durée : 10 minutes

Modalités de travail : groupes de 2 personnes

Consigne :

1. « Choisissez une pièce »

Type de pièce sélectionnée.

(...)

2. Faites la description sommaire de la pièce sélectionnée :

La pièce est rectangulaire, d'environ 10 m², il y a un plafond haut de 2 m 70, les murs sont de 3 m de large et de 5 m de long etc.

IMPRIMER LE PLAN DE LA PIÈCE CHOISIE

(celle qui ressemble le plus à la pièce d'origine)

(cf. Appartement et pièces choisis en première partie du scénario)

Tâche de recherche d'informations : choisir des couleurs de peinture.

Durée : 5 minutes

Modalités de travail : groupes de 2 personnes

Consigne :

1. Cliquez sur les consignes suivantes :

- Pour créer l'univers qui vous ressemble, cliquez ici
- Visualiser mes couleurs
- 1. Sélectionnez une image
- Choisissez une pièce (salle de bains, chambre, salle à manger, entrée, cuisine, salon)
- 2. Choisissez un style de pièce

Quelle organisation propose le site ?

- 1. Choisissez une famille :
 - couleurs prêtes à l'emploi
 - couleurs machines à teinter

2. Sélectionnez dans ces deux rubriques les couleurs choisies en fonction des critères proposés.

Tâche de restitution de l'information : présentation orale de la pièce finalisée

Durée : 10 minutes

Modalités de travail : en grand groupe

Consigne : présentez votre pièce.

Résultat attendu :

Suite aux choix effectués, les groupes de 2 impriment leur pièce et la présentent en fonction de ses parties (fenêtres, encadrements de portes, plafonds, murs...) et des couleurs choisies (ocre, noir, blanc, etc.)

Activité 1

Mise en situation

Vous enseignez à des adultes de niveau B1 dans un institut de langue française. Il s'agit d'un public monolingue, présent sur le long terme et qui ne côtoie que très rarement des personnes de nationalité française ou appartenant à un pays francophone.

A partir de la description succincte du scénario « Organiser un voyage à Paris », concevez la feuille de route (type de tâche, durée, modalités de travail, consigne). Sur votre feuille de route doivent figurer les catégories suivantes : budget, hébergement, organisation de la visite d'un site touristique (description, informations pratiques, tarifs), musées gratuits.

SCÉNARIO : Organiser un séjour à Paris.

Description succincte du scénario : votre institution a décidé de préparer un voyage en France pour découvrir Paris. Vous allez passer 7 jours à Paris dont 6 nuits. Votre budget est limité à cause de restriction budgétaire. Vous pourriez par exemple aller sur le site des auberges de jeunesse parisiennes ou même sur celui du camping du bois de Boulogne.

Activité 2

Mise en situation :

Vous enseignez à des adultes de niveau A1 dans un centre culturel français.

Votre public est monolingue, présent sur le long terme et n'est jamais allé en France ou dans un pays francophone.

A partir de la description succincte du scénario « Simuler un voyage à Paris » et de la définition de la tâche, concevez la feuille de route.

SCÉNARIO: Simuler un séjour à Paris.

Description succincte du scénario: pour faire connaître Paris à vos apprenants, vous avez conçu un voyage virtuel en France pour découvrir Paris.

A travers différentes étapes, vous allez leur faire connaître Paris et la France : le climat, les habitudes vestimentaires, le musée du Louvre et la cathédrale de Notre Dame.

Tâche de recherche d'informations : préparer un séjour à Paris

Durée : 1 heure

Modalités de travail : en binôme

Consigne : recherchez des informations pour préparer votre voyage à Paris

Evaluation d'un scénario médiatisé

L'outil de type 'scénario' permet un travail selon 3 axes : méthodologique, pragmatique et linguistique. Il permet l'intégration pertinente des TIC en classe.

Voici quelques exemples.

Les **activités de réception** peuvent se faire à partir de :

- sites informatifs comme : les sites de la météo, des programmes tv, du tourisme, des petites annonces ;
- sites d'opinion comme les forums ;
- courrier reçu ;
- blog ;
- espace personnel, etc.

Pour les **activités de production**, l'enseignant peut prévoir :

- une adresse électronique. L'enseignant peut créer une adresse à partir de caramail.com ou un autre moteur de recherche. Il est préférable de prévoir un code pour identifier la classe afin de regrouper facilement les étudiants de la classe, (exemple : prénom de l'étudiant + la classe : tomf302). Cette adresse pourra faciliter la correspondance classe à classe ;
- un forum pour y mettre une opinion ;
- Un blog pour y insérer des informations ;
- Un chat pour y échanger des informations. Le portail Yahoo propose « un chat room », il faut simplement s'inscrire pour créer son espace personnel ;
- Un traitement de texte ;
- Un PowerPoint ; etc.

Exemples de tâches intégrant des TIC

Niveau A1 : faire une recherche sur Internet.

A partir d'un annuaire, les pages jaunes et blanches de France Télécom, trouver l'adresse et le numéro de téléphone d'un médecin généraliste, d'un livreur de pizza ... le plus proche de chez-vous.

Feuille de route avec des entrées à remplir.

Résultat attendu : un ensemble de coordonnées.

Niveau A2 : faire une recherche sur un site informatif.

Aller sur le site officiel de la mairie de Paris, rechercher les événements culturels du week-end, puis envoyer un message à un ami pour lui proposer une sortie.

Feuille de route avec des entrées pour faire une liste des événements et les classer (théâtre, spectacle...) ; pour noter l'heure et le lieu de l'événement ; etc.

Résultat attendu : l'envoi de l'invitation.

Niveau B1 : participer à un forum.

Allez sur un site pour s'informer. Intervenir pour donner son opinion sur le forum.

Feuille de route avec des entrées précises pour connaître l'avis des internautes sur un thème d'actualité par exemple et relever les expressions utilisées.

Résultat attendu : exprimer une opinion.

Niveau B2 : rechercher des informations sur un fait de société sur Internet.

Allez sur le site pour s'informer.

La feuille de route doit pouvoir aider à trouver des informations et à les organiser pour que les apprenants puissent retraiter ces informations puis les restituer en préparant une présentation agrémentée d'illustrations.

Résultat attendu : un exposé.

Lors de l'évaluation du scénario, tout enseignant doit avoir en tête les compétences que doit acquérir tout apprenant en langue, c'est-à-dire qu'il doit accomplir des tâches dans la vie courante ou la vie professionnelle dans une autre langue que sa propre langue.

Comme nous l'avons déjà précisé plus haut, le scénario permet un travail méthodologique et un travail sur les compétences communicatives.

La méthodologie est le savoir-apprendre. Le scénario doit amener l'apprenant vers une autonomie de son apprentissage. C'est pourquoi il est important de prévoir dans le scénario :

- des enchaînements logiques des tâches ;
- un guidage ;
- des outils d'aide à la prise de note ;
- des stratégies pour favoriser la compréhension et la production (questionnaire, tableau, matrice ...) ;
- des apports d'outils linguistiques ;
- une intégration des outils multimédias ;

Les compétences communicatives regroupent :

- le pragmatique : les savoir-faire et les savoirs discursifs,
- le sociolinguistique : les savoirs socioculturels, le non verbal...,
- le linguistique : les savoirs grammaticaux, lexicaux et phonétiques.

Lors d'une séquence de classe, les scénarios peuvent avoir deux finalités : être un outil d'évaluation individuelle ou un outil de réalisation en groupe avec les règles déterminées et par l'enseignant et par les apprenants.

L'évaluation et l'appréciation des savoirs, savoir-faire et savoir-être, peuvent s'appliquer à un apprenant en particulier ou au groupe, excepté si les tâches intermédiaires ont été données à un groupe en particulier avec validation de l'enseignant. Les compétences transversales (organisation, gestion du temps,...) sont aussi prises en considération

Ce type d'évaluation présente des intérêts permettant d'apprécier le produit fini mais aussi donne une photographie du niveau de l'apprenant.

Les lacunes apparaissent alors clairement et seront traitées lors d'une phase de remédiation.

Voici quelques critères à prendre en compte :

Evaluer les productions recueillies lors de la réalisation du scénario.

Améliorer le scénario en apportant différents documents.

Réviser l'ensemble pédagogique en revenant sur les différentes étapes de la démarche.

Vérifier si une autre démarche pédagogique s'adapterait mieux au scénario.

Adapter le scénario en fonction des difficultés rencontrées.

Modifier les documents complémentaires et/ou en prévoir des nouveaux.

Utilisation des sources d'information.

Autonomie dans l'utilisation des sources d'information.

Utilisation des outils multimédia (Internet, base de données).

Recherches ciblées.

Activité 3

Observez le résultat d'une production écrite réalisée avec des étudiants de niveau B1 (document 8).

D'après vous quelle a été la tâche ? Quelles ont été les ressources et outils de production utilisés ?

Quels sont les critères d'évaluation à prendre en compte ?

Activité 4

Observez le résultat d'une recherche sur Internet réalisée par des étudiants de niveau A2 (document 9).

D'après vous quelle a été la tâche ? Quelles ont été les ressources et outils de production utilisés ?

Quels sont les critères d'évaluation à prendre en compte ?

Conclusion

Tout au long de ce module, nous avons tenté de mettre en évidence les spécificités des différentes ressources que nous avons à disposition, nous enseignants, sans être exhaustifs, pour optimiser leur utilisation dans nos cours.

Nous n'avons pas abordé de manière pratique l'utilisation des vidéoconférences, les spécificités des cours à distance et les avantages des outils de communication dans ce contexte.

Nous avons accordé une grande place aux exemples et à des références de site exploitables en classe.

Dans quelques années les outils et les possibilités auront certainement évolué et les ordinateurs feront peut être partie intégrante de nos classes.

Termes clés

Séquence 1

Ressources traditionnelles
Ressource(s) numériques
Ressources numériques en ligne
Ressources-outils
Fichier
– format de fichier
– extension de fichier

Séquence 2

Métadonnées
Base de données
Objet d'apprentissage
Dépôts d'objets d'apprentissage
Moteur de recherche
Métamoteur
Familles de répertoire
Annuaire
Portails

Séquence 3

Chat
Messagerie
Courriel
Forum
Potentiel pédagogique

Séquence 4

Wiki
Blogue
Blogue enseignant
Blogue étudiant
Audioblogue
Vidéoblogue

Séquence 5

Outil(s) de communication
Chronologie (synchrone / asynchrone)
Structure des échanges
Nouveaux outils
Classe de langue

Séquence 6

Hypertextuel et/ou multiréférentiel
Multicanalité
Hypertexte
Multiréférentialité
Interactivité
Navigation
Feuille de route
Savoir-faire instrumentaux
Savoir-faire informationnels

Séquence 7

Exercices
Activités (aspects méthodologiques et pédagogiques)
Activités de compréhension (aspects pédagogiques et méthodologiques)
Activités de production (aspects pédagogiques et méthodologiques)

Séquence 8

Webquest
Cyber enquête
Parcours internet
Réalisation du webquest (top, introduction, procédé, tâche, liens / ressources, évaluation)
Tâche

Séquence 9

Projet
Projet collaboratif
Jeux de rôles
Télé-collaboration
Tandem
Simulation globale

Séquence 10

Compétences communicatives
Compétences pragmatiques
Compétences linguistiques
Compétences sociolinguistiques
Activités langagières
Activité de réception
Activité de production
Activité d'interaction
Activité de médiation
Tâche principale
Tâche secondaire

Séquence 11

Scénarisation
Analyse de besoins
Input
Ergonomie
Vidéo (plans)
Canal sonore
Non verbal

Séquence 12

Dispositif d'apprentissage
Présentiel enrichi
Présentiel amélioré
Présentiel allégé
Présentiel réduit
TBI (tableau blanc interactif)
Baladodiffusion

Séquence 13

Scénarisation
Conception d'un dispositif
Fiche analytique (contexte, problème, finalité, résultat)
Fiche actionnelle (tâche, activité langagière, compétence)
Fiche matérielle (niveau, durée, support, aide lexicale, dispositif)

Séquence 14

Feuille de route
Tâche de recherche d'information
Tâche de traitement d'information
Tâche de restitution d'information
Tâche intégrant des TIC
Evaluation

Bibliographie

Ouvrages

Un cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer, Conseil de l'Europe, Didier, Paris 2001.

Depover (Ch.), Karsenti (Th.), Komis (V.), *Enseigner avec les nouvelles technologies*, Presses de l'université du Québec, 2007.

Guichon (N.), *Langue et TICE, Méthodologie de conception multimédia*, Ophrys, 2006.

Glikman, (V.). *Des cours par correspondance au « E-learning » : panorama des formations ouvertes à distance*. Puf, Paris 2002.

Hérino (M.), Petitgérard (J.Y), *Langues et multimédias, de la réflexion à la pratique*, CRDP, Académie de Grenoble, collection Objectif Multimédia, avril 2002.

Lancien (Th.), *Le document vidéo*, CLE international, coll. Techniques de classe, p. 16 et 17

Lancien (Th.), *Le multimédia*, CLE international, Paris, 1998, p.27.

Mangenot (F.), Louveau (E.), *Internet et la classe de langue*, Cle International, 2006.

Ollivier (Ch.) et Weiss (G.) *DidacTIClang : une didactique des langues intégrant internet*, Dr Kovac Verlag, 2007.

Plisson (J.-M.), *Le guide du podcasting*, First Interactive, Paris, 2006.

Articles

Barbot (M.-J.), Université du Littoral Côte d'Opale, Chachaty (E.), Alliance française de Paris, « TIC, Décalages entre offres et attentes », *Apprentissages des langues et Technologies, usages en émergence*, Recherche et Applications, le Français dans le Monde, janvier 2002.

Pothier (M.), « Approche de la notion de ressource » dans *Notions en question*, Vol n°8, 2004, p. 15-21.

Puren (Ch.). 2002. « Perspectives actionnelles et perspectives culturelles en didactique des langues-cultures : vers une perspective co-actionnelle, co-culturelle » dans *Langues modernes* n°3/2002. Version mise en ligne en 2007.

Tricot (A.), Drot-Delange (B.), Foucault (B.), El Boussarghini (R.), « Quels savoir-faire les utilisateurs réguliers du Web acquièrent-ils ? », 2000. *Journal d'Intelligence Artificielle*, 14 (1/2), 93-112.

Sitographie

Informations générales sur les TIC

http://www.planete-education.com/langues_et_linguistique/francais/index.html

<http://www.profweb.qc.ca/fr/dossiers/dossier/0/listAll/index.html>

<http://www.francparler.org/dossiers/multimedia.htm> (*dossiers*)

<http://www.francparler.org/fiches.htm#pra> (*fiches pratiques*)

<http://ntic.org/accueil/> **et notamment** <http://abc.ntic.org/thematique.php> **ainsi que sur le web2** : <http://clic.ntic.org/cgi-bin/aff.pl?page=article&id=2071>

<http://flenet.rediris.es/>

Quelques tutoriels

<http://carmenvera.wikispaces.com/Outils+du+Web+2.0> (tutoriels wiki et blog)

Comment créer un blog : http://www.francparler.org/fiches/blogs_comparatif.htm

<http://www.portices.fr/formation/>

Sites plus spécifiques

Recherche d'informations : <http://www.ebsi.umontreal.ca/jetrouve/Internet/index.htm>

Blogs de fle : <http://fle.asso.free.fr/liens/blog.htm>

Webquest : <http://www.langues.ac-versailles.fr/doc/dossier/webquest.htm#1>

Scénarios : <http://reptic.qc.ca/bibliotheque/activites-technopedagogiques/rediger-un-scenario-pedagogique-integrant-les-tic.html>

N'oubliez pas de consulter aussi les rubriques POUR EN SAVOIR PLUS...

